ASIMOV

GALACTIC FOUNDATION GAMES

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

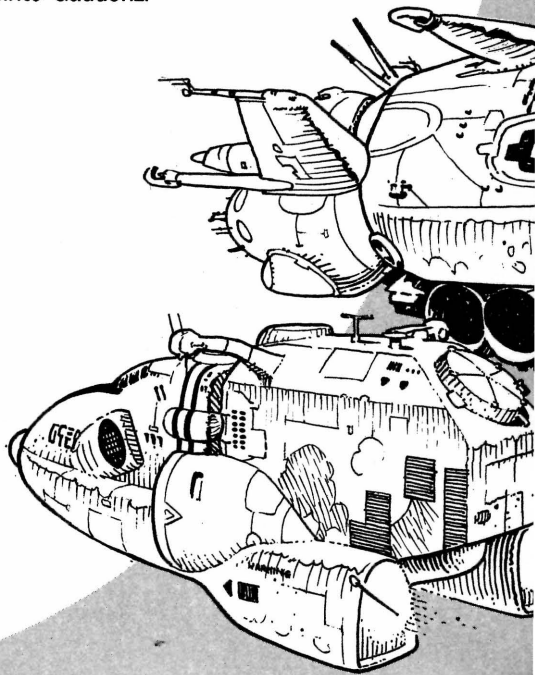
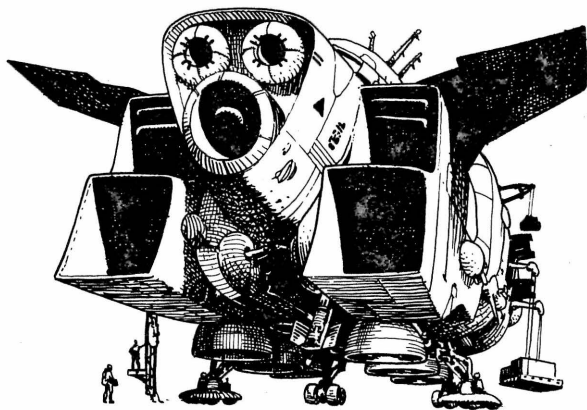
L'ASCESA DEI MERCANTI

GALACTIC FOUNDATION GAMES

ISAAC ASIMOV

L'ASCESA DEI MERCANTI

progetto e testi della serie
GALACTIC FOUNDATION GAMES
a cura di Leonardo Felician

illustrazioni di Giacinto Gaudenzi

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

Prologo

Nel momento in cui l'immenso Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, si avvia verso una definitiva disgregazione, Hari Seldon, l'iniziatore di una nuova scienza chiamata psicostoria, vara un Piano di dimensioni cosmiche destinato ad abbreviare da trentamila a soli mille anni il periodo buio destinato a seguire il crollo dell'Impero: per questa ragione, Seldon dà vita alla Fondazione Enciclopedica Numero Uno sul remoto e inospitale pianeta Terminus.

Le vicende connesse con l'esodo dalla capitale imperiale, Trantor, e lo stabilimento della Fondazione su Terminus sono narrate nel primo volume dei *Galactic Foundation Games*, intitolato appunto *L'esodo su Terminus*; la successiva espansione del dominio della Fondazione sui sistemi vicini è descritta invece nel secondo volume, dal titolo *La conquista dei Quattro Regni*.

Il libro che stai sfogliando ora segue questi episo-

di, ma può essere letto anche come un'avventura a sé stante, che si colloca circa centocinquant'anni dopo la morte di Hari Seldon. Negli spazi siderali del remoto angolo della Galassia dove la Fondazione procede sui binari del Piano Seldon, dopo la conquista dei Quattro Regni - tenuti a bada con la forza della religione - la necessità psicostorica sta facendo emergere un nuovo, potente mezzo di egemonia politica: il commercio.

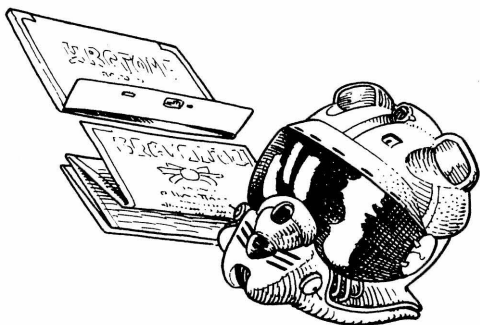
Già da svariati decenni ha acquistato sempre maggior peso la Corporazione dei Mercanti, che esercitano uno tra i mestieri piú pericolosi e meglio retribuiti della società di Terminus. Viaggiando per le incalcolabili distanze della Periferia, questi uomini senza scrupoli, coraggiosi e temerari, mantengono i contatti con i vari sistemi ed estendono la sfera di influenza della Fondazione.

Tra questi uomini dotati di gusto per l'avventura e capaci di arricchire le fortune proprie insieme a quelle della Fondazione, ogni sette anni viene scelto il Capo Mercante, una figura con un peso politico senza eguali, il cui compito è quello di indirizzare in maniera determinante la storia della Fondazione.

Con il tempo questa carica si trova rivestita di tanta importanza che - a seguito di un colpo di mano - un Capo Mercante riuscirà ad assumere il titolo di primo Principe dei Mercanti della Fondazione: secondo l'*Enciclopedia Galattica*, CXVI edizione, pubblicata nel 1020 E.F. dagli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, il suo nome è... il tuo!

Quello che stai sfogliando, infatti, non è un libro come tutti gli altri, ma appartiene al genere dei "libri-gioco", nei quali il protagonista sei tu. Anziché leggere in sequenza le pagine del libro, la trama si snoderà attraverso un percorso, una specie di labirinto, che sarai tu stesso, con le tue scelte e con le

tue capacità, a determinare, fino a giungere al successo previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon oppure al fallimento della missione.

Una certa conoscenza del mondo della Fondazione, descritto nei volumi della "Trilogia Galattica" (*Cronache della Galassia*, *Il crollo della Galassia centrale*, *L'altra faccia della spirale* pubblicati negli Oscar Mondadori) ti può aiutare ad intuire certe scelte, ma non è comunque necessaria per poter vivere con successo questa avventura. Una matita e una buona dose di fiuto, invece, sono indispensabili, e costituiscono tutto ciò che serve per entrare in un universo di gioco in cui nulla è lasciato al caso.

Il gioco

All'inizio di questa avventura sei un giovane come tanti, nato su un pianeta lontano e giunto su Terminus per completare la sua educazione e avviarsi a una carriera di mercante. Come tutti i tuoi compagni, naturalmente, non vedi l'ora di terminare gli studi, superare l'esame finale e intraprendere la tua prima missione nello spazio.

Il labirinto della tua attività si snoda attraverso

una successione di episodi, chiamati "note" e numerati, che si rimandano l'uno all'altro. A volte sarai tu a scegliere, in base al tuo fiuto e alla tua conoscenza del mondo della Fondazione, con quale nota conviene proseguire la lettura, tra varie alternative proposte; altre volte saranno le circostanze a obbligarti a seguire una certa strada, ma comunque mai – in nessun momento – interverrà il caso.

La tua avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle doti del tuo bagaglio personale, dalla cura con la quale affronterai le missioni, dalla capacità di orientarti negli sconfinati spazi della Periferia della Galassia. Non sottovalutare perciò l'importanza della fase di creazione iniziale del personaggio, durante la quale sceglierai le tue caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un'avvertenza importante a proposito di questa avventura, che è tra le piú complesse della Serie, consiste nella possibilità di leggere il libro a due diversi livelli di difficoltà: in entrambi i casi si potrà tuttavia pervenire al risultato finale.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note del libro, perché non risulterebbe utile a cogliere indicazioni su come arrivare in fondo e ti toglierebbe in parte la sorpresa, e con essa il gusto dell'avventura.

I Punti Seldon

Questo libro, come gli altri *Galactic Foundation Games*, prevede l'attribuzione a chi giunge fino in fondo di un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la tua comprensione del ciclo della Fondazione e ti qualifica per intraprendere nuove avventure sempre piú complesse.

Per questo terzo libro della serie non è richiesto come prerequisito alcun punteggio Seldon, ma se hai già acquisito alcuni punti nelle precedenti avventure ne avrai ora un vantaggio tangibile fin dalla fase di creazione del personaggio.

In ogni caso, questo libro mette in palio tre Punti Seldon a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

DIARIO DI BORDO

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME ____________________

PIANETA DI NASCITA ____________________

EDUCAZIONE: Religiosa ☐
Laica ☐

PUNTI SELDON GUADAGNATI IN PRECEDENZA ________

PUNTEGGI DELLE DOTI

ETÀ	*DOTE*	*Abilità*	*Astuzia*	*Carisma*	*Fortuna*	*Intelligenza*	
	Valore iniziale						
	Valore attuale						

DIARIO DI BORDO

ANNOTAZIONI

PUNTEGGI DELLE DOTI

Intuizione	*Orientamento*	*Resistenza*	*Salute*	*Spregiudicatezza*

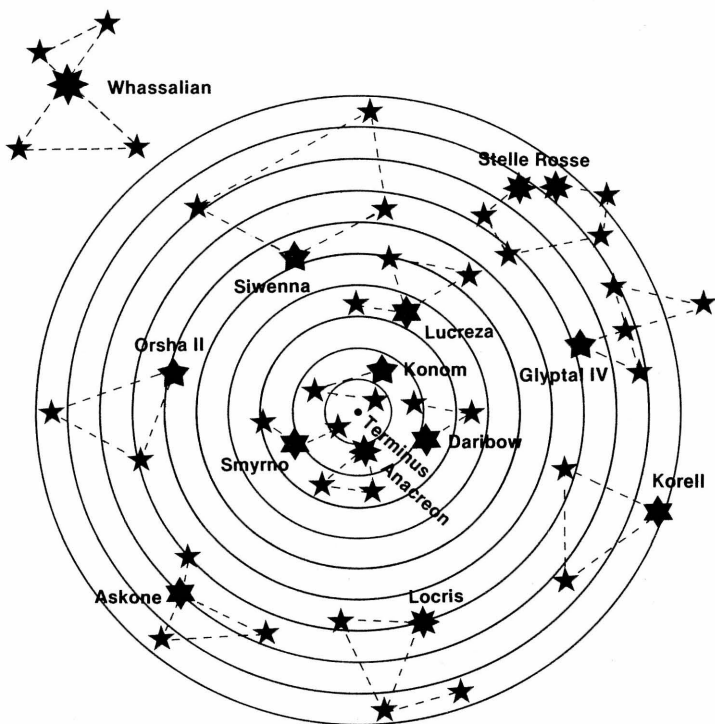
Creazione del personaggio

Prima di incominciare la lettura, devi occuparti della creazione del personaggio, dalla quale dipende ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase devono venir trascritte sul *Diario di Bordo*: è consigliabile utilizzare una fotocopia o scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con scelte diverse.

Annota innanzitutto sul *Diario di Bordo* il tuo nome e il pianeta su cui sei nato, scegliendolo tra quelli riportati nella tabella seguente:

NOME DEL PIANETA	TIPO DI EDUCAZIONE IMPARTITA
Anacreon	religiosa
Askone	religiosa
Daribow	religiosa
Glyptal IV	laica
Konom	religiosa o laica
Korell	laica
Locris	religiosa
Lucreza	religiosa o laica
Orsha II	laica
Siwenna	religiosa o laica
Smyrno	religiosa
Stelle Rosse	laica
Whassalian	laica

Per orientarti tra questi sistemi, consulta la *Mappa dei Domini Esterni*, riportata a titolo indicativo in proiezione meridiana planare centrata su Terminus, per gentile concessione degli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, 147 E.F.

Mappa dei Domini Esterni della Galassia in proiezione meridiana planare per gentile concessione degli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, 147 E.F.

Stelle di I grandezza

Stelle di II grandezza

Stelle di III grandezza

Stelle di IV grandezza e oltre

All'inizio non hai modo di decidere la convenienza di provenire da un pianeta piuttosto che da un altro e sarà soltanto l'esperienza ad insegnartelo, suggerendoti magari di ricominciare con una scelta diversa.

Annota ancora con una sola crocetta sul *Diario di Bordo* il TIPO DI EDUCAZIONE che hai ricevuto sul tuo pianeta natale, tenendo presente la tabella di compatibilità precedente. Sui sistemi in cui sono previsti tutti e due i tipi di educazione, devi scegliere tu quale effettivamente ti è stata impartita: attento a non fare scelte non ammesse!

Segna a questo punto, nella colonna identificata con ETÀ, il valore della tua età all'inizio dell'avventura, tenendo presente che deve essere espressa in anni interi. Se non hai alcun punteggio Seldon acquisito in avventure precedenti, la tua ETÀ iniziale è di sedici anni; in caso contrario, *se vuoi*, puoi partire con un'età - e quindi con un'esperienza - maggiore, che potrai aumentare di un punteggio non superiore ai Punti Seldon da te posseduti in questo momento. Se ad esempio le precedenti avventure ti hanno assegnato complessivamente tre Punti Seldon, puoi ora scegliere liberamente la tua ETÀ iniziale tra i seguenti valori: sedici, diciassette, diciotto o diciannove anni.

A questo punto devi annotare il punteggio iniziale derivante dall'educazione fin qui ricevuta, ripartendo tra le dieci doti seguenti un numero di punti che è il *doppio* del valore della tua ETÀ: per esempio se hai sedici anni, hai a disposizione trentadue punti da distribuire. Le doti che contano in questa avventura sono: ABILITÀ ASTUZIA, CARISMA, FORTUNA, INTELLIGENZA, INTUIZIONE, ORIENTAMENTO, RESISTENZA, SALUTE, SPREGIUDICATEZZA.

Ripartisci come meglio credi il punteggio a tua disposizione tra le dieci doti: esistono moltissimi modi differenti per farlo, ma ti accorgerai ben presto che non tutti si riveleranno altrettanto utili nello snodarsi dell'avventura. Puoi naturalmente lasciare a zero, se vuoi, qualche punteggio, per privilegiare alcune doti a scapito di altre. Esiste un unico vincolo nella ripartizione iniziale dei punteggi tra le diverse doti: dovrai avere almeno un punto iniziale di SALUTE. Mentre tutte le altre doti potranno in qualunque momento scendere o trovarsi a zero, ricorda che la SALUTE deve sempre avere un valore positivo, altrimenti dovrai considerarti immediatamente morto e ricominciare l'avventura da capo.

I punteggi delle doti non resteranno comunque inalterati, ma potranno crescere o – in alcuni casi – diminuire. L'età, sfortunatamente, potrà soltanto aumentare. Le variazioni indicate nelle note vanno riportate immediatamente sul *Diario di Bordo*, aggiungendo o togliendo quanto dovuto. Tutti i successivi test, già a partire dalla nota stessa dove ti è stato chiesto di effettuare il cambiamento, faranno riferimento ai valori cosí modificati.

Osserva che nelle pagine seguenti sono presenti le tabelle del *Prestito bancario*, dei *Pianeti visitati*, nonché delle *Caratteristiche della nave*; è pure riportato il fondamentale *Registro delle missioni*. Ignora comunque durante la fase iniziale queste pagine, che verranno illustrate piú avanti nel corso dell'avventura, quando sarai qualificato per affrontarle.

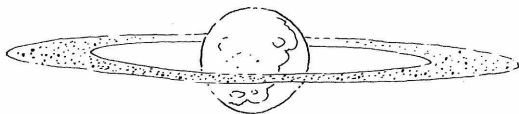
PRESTITO BANCARIO

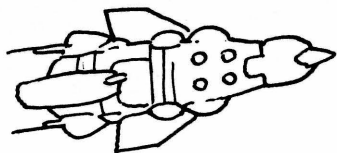
BANCA ______________________________

IMPORTO CONCESSO CREDITI ______________________

RIMBORSI PREVISTI

MISSIONE NUMERO	IMPORTO CREDITI

PIANETI VISITATI

ANACREON	☐	☐	☐
ASKONE	☐	☐	☐
DARIBOW	☐	☐	☐
GLYPTAL IV	☐	☐	☐
KONOM	☐	☐	☐
KORELL	☐	☐	☐
LOCRIS	☐	☐	☐
LUCREZA	☐	☐	☐
ORSHA II	☐	☐	☐
SIWENNA	☐	☐	☐
SMYRNO	☐	☐	☐
STELLE ROSSE	☐	☐	☐
WHASSALIAN	☐	☐	☐

CARATTERISTICHE DELLA NAVE

NOME ______________________________

LUNGHEZZA m ______________________________

NUMERO STIVE ______________________________

CAPACITÀ STIVE mc ______________________________

SCUDO cm ______________________________

SCHERMI PROTETTIVI cm ______________________________

CANNONCINO LASER ______________________________

BUSBAR ______________________________

TUBI L ______________________________

CARICO/SCARICO COMPUTERIZZATO ______________________________

COSTO

BASE + PERSONALIZZAZIONI ______________________________

CARATTERISTICHE DELLA NAVE

NOME ______________________________

LUNGHEZZA m ______________________________

NUMERO STIVE ______________________________

CAPACITÀ STIVE mc ______________________________

SCUDO cm ______________________________

SCHERMI PROTETTIVI cm ______________________________

CANNONCINO LASER ______________________________

BUSBAR ______________________________

TUBI L ______________________________

CARICO/SCARICO COMPUTERIZZATO ______________________________

COSTO

BASE + PERSONALIZZAZIONI ______________________________

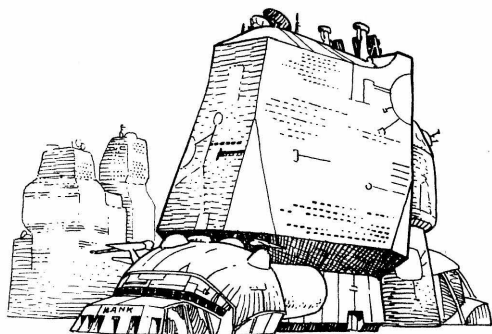
Un'avvertenza importante per la lettura delle note del libro riguarda i test in cui si richiede la presenza di una condizione *oppure* di una seconda condizione: in questo caso, salvo espressamente indicato, il test è positivo anche se si verificano *entrambe* le condizioni.

L'obiettivo generale dei *Galactic Foundation Games* consiste nell'arrivare al termine dell'avventura senza aver fatto uscire il grande progetto dai binari preparati da Hari Seldon. Il tuo scopo in questa avventura è ancora piú ambizioso: conquistarti nel piú breve tempo possibile i galloni di Capo Mercante come punto di partenza per importi successivamente quale primo Principe dei Mercanti della Fondazione.

Se riuscirai a raggiungere questo obiettivo – e vedrai che non sarà facilissimo – potrai valutare da solo l'abilità e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto tramite la *Tabella di Autovalutazione Finale*: a questo fine cerca di massimizzare il denaro che riuscirai a raggranellare durante le tue missioni.

Sappi che il numero di avventure diverse che si

snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al traguardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Piano Seldon e un percorso solo conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio. Non lasciarti scoraggiare da eventuali insuccessi durante le prime letture: considerali invece un necessario bagaglio di esperienza nel mondo della Fondazione per raggiungere il risultato migliore con il solo aiuto delle tue forze, senza cioè arrenderti a leggere la soluzione. Un suggerimento scontato, durante le prime letture di questo libro, è di giocare al livello piú semplice, utilizzando sulla tua nave un sistema computerizzato di carico/scarico che ti eviterà molte decisioni e un sacco di conti.

Càlati nei panni di un giovane e ambizioso mercante galattico e cerca di agire in modo da seguire passo passo il Piano di Hari Seldon nell'interesse della Fondazione e tuo personale. Incomincia a leggere alla nota numero **1** e buona fortuna!

1

Il periodo di studio su Terminus non è stato spiacevole ed è passato davvero molto in fretta. Aumenta di due anni la tua ETÀ e aggiungi al tempo stesso due punti di ABILITÀ sul *Diario di Bordo*.

Naturalmente ti senti ormai maturo per guidare una nave tutta tua e incominciare la carriera di giovane mercante spaziale. Almeno una volta al mese ti rechi all'hangar numero sei dello spazioporto di Terminus, dove Les Gorm, un amico che però ha parecchi anni piú di te, tiene ancorata la sua nave quando è di ritorno dai suoi lunghissimi viaggi. Prima di poter ricevere il sospirato Brevetto di mercante, però devi superare l'ultimo esame, che è tra gli scogli piú duri di tutto il corso. Non capisci tra l'altro cosa abbia a che fare con il programma, perché per chi – come te – non è nativo della Fondazione si tratta di un argomento che suscita assai poco interesse. La sessione di esame si avvicina, ma tu hai potuto dedicare pochissimo tempo allo studio, perché hai dovuto lavorare per guadagnarti da vivere raccogliendo pomodori su una piccola luna di Konom.

Terminata quest'esperienza, rientri sul pianeta centrale alla nota **97**.

2

— Abbiamo cercato di sottomettere tutti i Domini Esterni con la forza della religione, come avevamo fatto per i Quattro Regni, ma questo gioco non ci è riuscito. Questa è la prova piú sicura che nello schema di Seldon la religione ha esaurito il suo compito.

Ti ascoltano tutti in silenzio, perché hai appena finito di pronunciare un'eresia che in altri tempi ti avrebbe condannato alla prigione a vita su qualche luna di Siwenna.

— Il controllo economico, invece, funziona diversamente. Per parafrasare uno dei famosi detti di Salvor Hardin, il commercio è un disintegratore atomico che non può essere rivolto contro di te. Se un sistema prospera grazie al nostro commercio anche noi prosperiamo. Se le industrie di quel sistema senza il nostro commercio devono chiudere e se il benessere dei pianeti esterni scompare con l'isolamento commerciale, anche le nostre industrie andranno in rovina e la nostra prosperità sarà finita. Non esiste un'industria, un centro commerciale, una compagnia di trasporti che non sia sotto il nostro controllo; che noi non possiamo ridurre all'impotenza se qualcuno tenta di accendere la rivolta. Dove la propaganda dei nostri nemici avrà successo o anche solo sembrerà attecchire, noi faremo in modo che la prosperità scompaia. Dove invece la loro propaganda non avrà presa, il benessere continuerà perché là le nostre industrie lavoreranno a pieno ritmo. Per la stessa ragione che mi rende sicuro che i pianeti lontani della Galassia centrale si rivolteranno per riavere il benessere di un tempo, i nostri pianeti non si rivolteranno per non perderlo. Andremo fino in fondo su questa strada.

Continua questo discorso profetico, che costituisce il tuo programma politico, alla nota **286**.

3

— Dobbiamo rompere la resistenza dei governi di queste repubbliche e regni da operetta. In parole povere, se riusciamo a vendere un temperino provvisto di una lama a campo di forza a uno dei nobili, diventa subito suo interesse far votare una legge che gli permetta di usarlo. Vi sembrerà una sciocchezza, ma psicologicamente funziona. Una vendita strategica, al momento giusto, può costituire una fazione in favore dell'energia atomica su un pianeta.

— E dovremmo mandare i nostri mercanti allo sbaraglio per questo? Non vi pare un controsenso? — ti chiede un giovane mercante.

— Perché? — chiedi guardingo.

— Ascoltate. — Il giovane perde la pazienza. — Voi siete ora un diplomatico, non piú un mercante. Le missioni devono essere compiute da gente che sappia vendere. Io mi trovo con le stive piene di merce, e non so come fare a raggiungere la mia quota di vendite.

— Calmatevi, giovanotto. È sempre stato cosí. Ritenete forse che questo sia un lavoro patriottico e che i commercianti non siano patrioti?

— Notoriamente no. I pionieri non lo sono mai stati.

— D'accordo. Ammettiamo che sia cosí. Io non sono andato ai miei tempi in giro nello spazio per salvare la Fondazione o per altri ideali. Ho viaggiato per far soldi, e basta. Se poi in questo modo ho aiutato la Fondazione, tanto meglio.

— Che cosa intendete dire? — chiede il giovane mercante, frastornato.

— Non lo so, o almeno, non lo so ancora. Ma se il problema si riduce al successo di una vendita, è evidente che sono l'uomo adatto. A me non piacciono le vanterie, ma c'è una cosa di cui vado molto fiero: non ho mai finito l'anno senza aver raggiunto la mia quota. Ora che sono in pensione, però, mi accorgo di aver agito seguendo un piano tracciato da qualche mano piú forte della mia...

— Il Piano Seldon! — esclamano rapiti alcuni dei presenti.

Continua la lettura alla nota **130**.

4

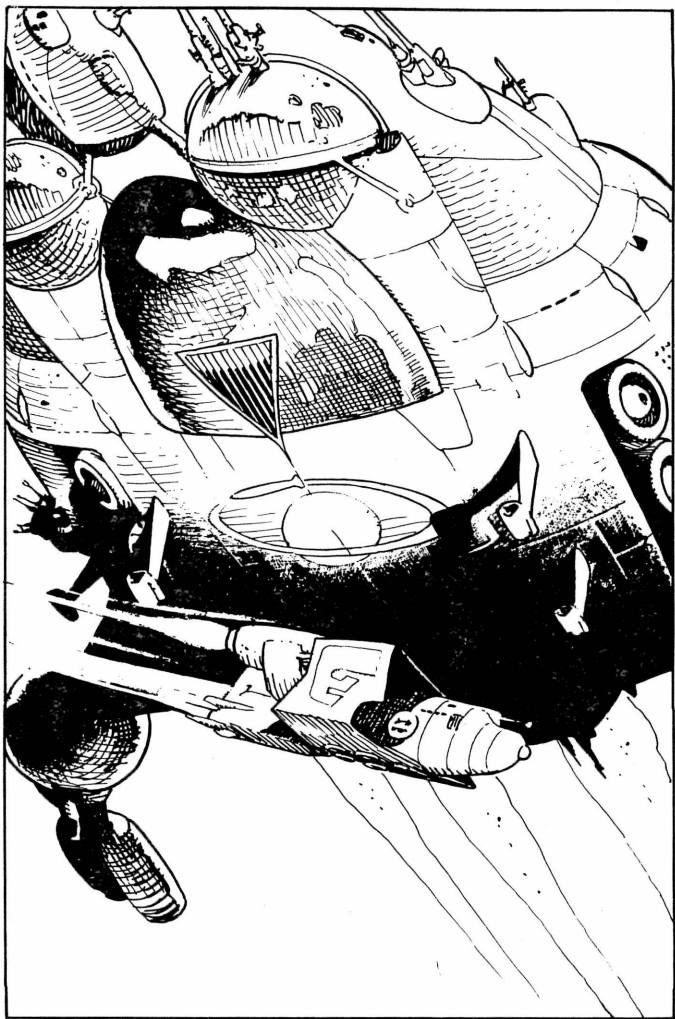
Un'inaspettata prontezza di riflessi del pilota automatico inserito nel tuo computer, che si lancia in una manovra improbabile ma provvidenziale, ti salva dall'impatto che ormai sembrava inevitabile con la gigantesca nave da battaglia imperiale.

Riesci a sgusciare sotto la chiglia del mostro, che prosegue, senza nemmeno essersi reso conto del rischio di collisione, il suo solitario viaggio di pattugliamento negli sconfinati e silenziosi spazi galattici.

Festeggiato lo scampato pericolo, concludi la tua missione atterrando senza altri inconvenienti allo spazioporto di Terminus alla nota **172**.

5

In base alla tabella dei prezzi correnti, devi decidere che cosa acquistare, scegliendo tra i piú costosi equipaggiamenti ad uso industriale ed i piú piccoli oggetti personali. Ricorda i punti seguenti:

- ciascun tipo di mercanzia può essere caricato soltanto nell'apposita stiva;

Riesci a sgusciare sotto la chiglia del mostro... (4)

– non puoi superare le capacità delle stive, annotate nella scheda delle *Caratteristiche della nave*;

– devi fare acquisti per almeno cento crediti prima di uscire dal Magazzino;

– non è obbligatorio partire con la nave ben carica: in alcune missioni che intraprendi per fare esperienza potrebbe essere al contrario utile viaggiare con un carico minimo.

Sta a te dunque scegliere quali delle stive caricare e con quanta merce: l'unico limite ai tuoi acquisti è la tua disponibilità di denaro, che non può mai scendere sotto zero. Se ad esempio hai a tua disposizione mille crediti, le pile atomiche e i ricambi costano dieci crediti al metro cubo e la stiva anteriore ha una capacità di centocinquanta metri cubi, non potrai riempirla tutta, ma dovrai limitarti a cento metri cubi; non avrai inoltre denaro per caricare altre eventuali stive della tua nave.

Tieni presente ancora che qualche credito in tasca ti potrà essere utile in varie circostanze al momento dello sbarco su alcuni pianeti: cerca di non spendere tutto al Magazzino.

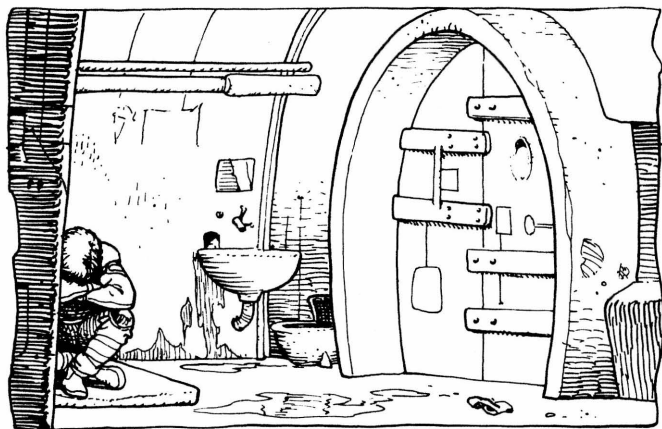
Annota sul *Registro delle missioni* il valore (in crediti, non in metri cubi) del contenuto delle tue stive nella colonna ACQUISTI e aggiorna la tua disponibilità rimanente di denaro nella colonna DENARO CORRENTE semplicemente sottraendo dal DENARO INIZIALE l'eventuale RIMBORSO pagato alla banca e gli importi degli ACQUISTI delle merci. La cifra risultante non deve essere negativa, altrimenti devi leggere subito la nota **84**.

Prosegui la lettura con la nota **40**.

6

La piú cupa delle prigioni di Konom, sul quinto sa-

tellite della cintura esterna, sarà per sempre la tua casa e la tua tomba. Non rivedrai mai piú Terminus e non saprai quale futuro il Piano psicostorico di Hari Seldon abbia destinato alla Fondazione, tradita dalla tua leggerezza nell'affrontare questa prova.

Ricomincia da capo la lettura del libro se vuoi ottenere un risultato migliore.

7

Consulta il *Registro delle missioni*: somma il valore in crediti delle tue stive, cosí come risulta attualmente segnato per il viaggio che hai appena concluso, e moltiplicalo per il *moltiplicatore di ricavo* stabilito dalla Commissione di valutazione, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Questo quantitativo di crediti va scritto nella casella VENDITE: sommandolo al DENARO CORRENTE otterrai il DENARO FINALE per questa missione, che va trascritto nell'ultima colonna.

Prima di lasciare la tua astronave oziosamente an-

corata nello spazioporto di Terminus, vai alla nota **79** per le riparazioni che si sono rese necessarie.

8

Annota la DESTINAZIONE che hai scelto sulla prossima riga libera nel *Registro delle missioni* e segna la tua età all'inizio della missione, ricopiando nella casella ETÀ di PARTENZA il valore di età che trovi in questo momento sul *Diario di Bordo*. Nella scelta della destinazione sei completamente libero, ricordando però che:
- non puoi fare rotta sul sistema dal quale sei appena ritornato nella missione precedente;
- non puoi visitare piú di tre volte in tutto uno stesso sistema; controlla perciò la tabella dei *Pianeti visitati*.

Segna poi il DENARO INIZIALE che è a tua disposizione in questo momento: se si tratta della tua prima missione, questo è semplicemente l'ammontare del prestito della banca meno il costo complessivo della tua nave. Se non è la prima missione, è sufficiente che tu ricopi in questa casella il DENARO FINALE della riga di missione precedente.

Se ora la tua nave è equipaggiata con un sistema di carico e scarico computerizzato (controllalo sulla scheda *Caratteristiche della nave*) non devi preoccuparti di ulteriori decisioni (rimborsi alla banca, scelta del carico, contabilizzazione eccetera): puoi partire immediatamente per la tua missione alla nota **107**, ignorando tutte le successive colonne del *Registro delle missioni*.

Se invece la tua nave non possiede un sistema di carico e scarico computerizzato, significa che sei un mercante piú esperto e devi prestare attenzione alla nota **122**.

9

— Su Daribow ho trovato soltanto sentimenti di sincera amicizia per i mercanti e per la Fondazione — esclami a conclusione della cena, quando ti viene richiesto di levare il bicchiere per un *toast*, il tradizionale discorso dell'ospite che precede il grande brindisi d'addio.

Tra gli applausi e i moti di approvazione il brindisi corona degnamente una grande cena. Al momento di uscire, però, mentre ti stai imbacuccando nello spogliatoio, uno dei mercanti locali si avvicina per dirti:

— Capisco che vi siate fermato pochi mesi tra noi, ma sappiate che neanche su Daribow è tutto oro quello che luccica.

— Non vi capisco, spiegatevi meglio — rispondi pensieroso. — Volete dire che su Daribow esistono sentimenti ostili verso la Fondazione?

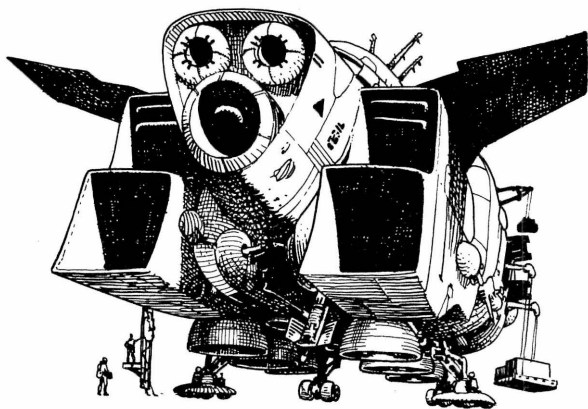
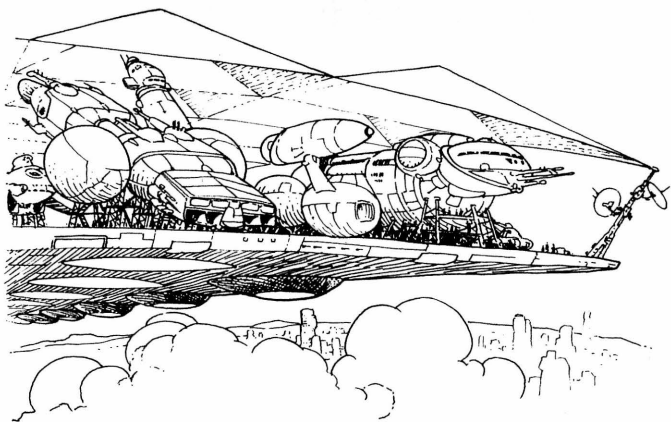
— Dico che non è impossibile. Da quando i Quattro Regni hanno accettato la Convenzione, la Fondazione ha dovuto fronteggiare gruppi considerevoli di dissidenti in tutti gli stati. Ogni ex Regno ha pretendenti al trono e le ex classi aristocratiche non manifestano certo amore per la Fondazione. Alcuni gruppi, probabilmente, si stanno organizzando e fanno leva sui sentimenti antireligiosi che serpeggiano tra la gente. La religione, ricordatevelo bene, è un'arma a doppio taglio!

Se hai un'educazione laica, fai tesoro di questo parere guadagnando un punto di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Bordo*.

In ogni caso ringrazi il mercante di Daribow e ti avvii in mezzo alla bufera di neve per passare l'ultima notte sul pianeta. Domattina ripartirai per Terminus alla nota **101**.

Caricato il molibdeno, vuoi tornartene su Terminus prima possibile, evitando che la polizia segreta alle dipendenze dirette del Prefetto delle Stelle Rosse scopra la tua astronave in mezzo agli alberi non lontano dallo spazioporto commerciale che mai ti avrebbero permesso di raggiungere.

Hai dovuto, naturalmente, girare in città, per sistemare i tuoi affari: hai visto con i tuoi occhi, proprio sulla facciata della Prefettura che dà sulla grande piazza centrale, la cosiddetta "bocca della verità", un lettore di tessere ottiche collegato al sistema informativo della polizia segreta nel quale chiunque può inserire denunce anonime che sono considerate valide per l'apertura di una regolare indagine.

Concepito originariamente per la segnalazione di presunte evasioni fiscali, questo sistema è ormai diffuso e temuto da parte di tutti i cittadini. Pensi con nostalgia al regime liberale che esisteva un tempo su questo pianeta, che sei ora felice di abbandonare per rientrare su Terminus alla nota **172**.

11

Sei contento per l'ordine della tua nuova nave, anche se ti toccherà attendere per la consegna: aggiungi per questo un anno di ETÀ sul *Diario di Bordo*.

Rientrato a casa soddisfatto, ti sei sprofondato in poltrona con un buon bicchiere di vino di Locris, per distrarti guardando un vecchio librofilm preso a caso dalla tua raccolta.

È la storia, naturalmente inventata, di un mercante che si trova su un pianeta fortemente impregnato di una sorta di misticismo che rifiuta l'uso dell'energia atomica. Sulle prime è completamente disorientato:

— Spiegami per favore che cosa impedisce il commercio. La religione, forse? Il Grande Saggio mi ha lasciato intendere che si tratta di questo — chiede concitato a una cortigiana che è riuscito a corrompere in virtú di un sontuoso quanto inutile regalo.

— È una forma di venerazione degli antenati. La tradizione parla di un passato peccaminoso. Furono

salvati da eroi semplici e virtuosi delle precedenti generazioni. Danno un'interpretazione distorta del periodo d'anarchia che sopraggiunse un centinaio d'anni fa, quando le truppe imperiali vennero cacciate e si formò un governo indipendente. Le scoperte scientifiche, e in modo particolare l'energia atomica, sono state identificate con il vecchio regime imperiale che qui è ricordato con orrore.

— Ah, è cosí? Eppure posseggono piccole astronavi: mi hanno localizzato facilmente alla distanza di due parsec. Secondo me è evidente che hanno a bordo strumenti atomici.

La donna lo guarda con ammirazione, senza capire di cosa stia parlando l'affascinante straniero, mentre si chiude il primo tempo.

Nel secondo tempo il mercante è al cospetto del Grande Saggio che rappresenta la massima autorità sul pianeta e cerca in tutti i modi di convincerlo ad accettare i suoi macchinari. Per far questo effettua una trasmutazione di ferro in oro al cospetto della corte.

— Sembra oro buono — dice il Grande Saggio soddisfatto.

— Voi non siete responsabile dei peccati degli altri che lavorano senza il vostro consenso e certo a vostra insaputa — interrompe il suo consigliere porporato. — Accettare questa specie di oro, ricavato in vostra presenza e col vostro consenso dal ferro, è un affronto agli spiriti dei nostri antenati.

Leggi alla nota **108** la risposta del Grande Saggio.

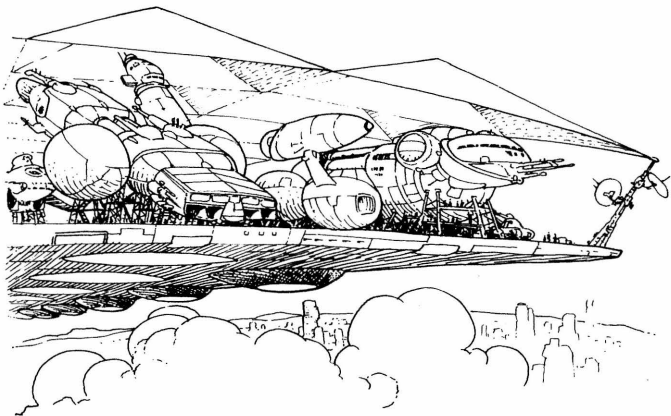
12

E cosí ti sei diretto verso Orsha II: è una costellazione piccola, illuminata da un pallido sole morente, triste, e molto lontana dal centro della Galassia, in

un settore prevalentemente abitato da agricoltori dediti alla coltivazione dell'orzo e del mais. Scarseggiano le materie prime che possono interessare la Corporazione dei Mercanti, ma si tratta comunque di un mercato saldamente nell'orbita della Fondazione e che non va quindi trascurato.

Tra l'altro su Orsha II è vietata la vendita diretta al pubblico ed è necessario trattare con una ristretta cerchia di mercanti locali autorizzati dal Governo, che costituisce in realtà una casta ereditaria molto chiusa che tiene in pugno il pianeta.

Sei per caso nativo di Orsha II? Se sí, leggi subito la nota **89**.

In caso contrario, se è la prima volta che visiti questo sistema atterra allo spazioporto della capitale del pianeta alla nota **149**, altrimenti vai alla nota **64**.

13

Se sei venuto fin qui senza DENARO, leggi subito la nota **84**.

Se hai già una grossa esperienza in fatto di navi e

possiedi almeno tre Punti Seldon puoi entrare nei cantieri Dornick leggendo la nota **198**: ricorda che il denaro di cui disponi in questo momento è esattamente l'ammontare del prestito che la banca ti ha concesso.

In caso contrario è meglio che tu scenda a piú miti pretese alla nota **88**.

14

La collisione con il meteorite è immediata e violentissima e i brandelli della tua astronave vengono dispersi in tutte le direzioni per la Galassia esterna.

Se vuoi ricominciare questa avventura, devi riaprire il libro dall'inizio.

15

L'abbottonatura rovescia, ecco cosa non va nella giacca del cameriere! Uno smyrniano non sbaglierebbe mai su queste cose, evidentemente si tratta di una spia. Il tuo cervello ha lavorato febbrilmente e ti ha evitato di fare ad alta voce la domanda che avevi in animo. Insospettito, hai stretto d'impeto Pilar e l'hai baciata nonostante il suo moto di sorpresa.

Solo dopo che il cameriere si è allontanato abbastanza da non poterti sentire le hai chiesto:

— Ma perché vuoi svelare a me, che non sono nativo della Fondazione, il codice segreto di priorità, che è sempre stato mantenuto gelosamente riservato?

Pilar arrossisce e ti risponde con fermezza:

— Perché voglio che tu possa chiedere aiuto se sei in pericolo. Quanti sono i mercanti che non sono piú tornati dalle loro pericolose missioni?

— E perché ti interessa tanto che io torni? — insisti, notando il suo rossore.

La ragazza si passa una mano nei capelli, assume un'espressione improvvisamente serissima e ti stupisce con una risposta che certo non ti aspetti: — Sento che tu sei dei nostri e che avrai un ruolo importante nella storia della Fondazione.

Resti senza parole, sia per questo augurio, sia per il tono di voce con cui è stato pronunciato.

Pilar tira fuori un pezzo di carta e sta per spiegarti il codice segreto di priorità della Fondazione.

La lasci parlare alla nota **325** o la interrompi e le suggerisci di trasferirvi in un luogo piú appartato alla nota **180**?

16

Il terminale ti comunica che gli oggetti oggi disponibili a magazzino e i prezzi ai quali potrai rifornire le stive della tua nave sono i seguenti:

OGGETTI	STIVA	PREZZO PER METRO CUBO DI MERCE (in crediti)
Pile atomiche e altri ricambi	anteriore	20
Piccoli oggetti di uso personale (spazzolini, accendisigari, cacciaviti atomici, ecc.)	centrale	60
Oggetti industriali (pialle, seghe, trapani atomici, ecc.)	posteriore	250

Ricorda questi dati mentre ti sposti alla nota **5**.

17

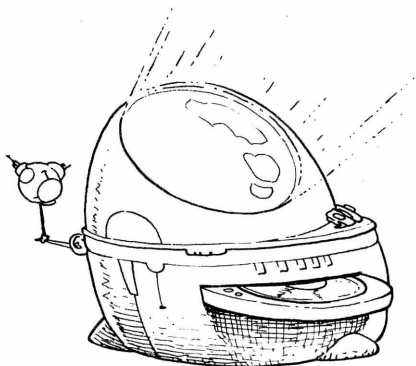
— I tuoi appunti sono davvero favolosi. Mi serviranno un sacco per l'esame! — esclami, non appena vedi Pilar nel giardino dell'Istituto di Psicostoria dell'Università di Terminus.

— Mi fa piacere che ti siano piaciuti — risponde, guardandoti con un sorriso malizioso.

— Certo che se avessi evitato quelle considerazioni finali un po' pesanti sui mercanti ne sarei stato piú contento: si vede che sei nata sulla Fondazione e ce l'hai un po' con questi stranieri che vengono attirati da Terminus.

— Non dire cosí, non è vero — si scusa la ragazza arrossendo. — Vieni, andiamo in aula: sta per incominciare l'ultima lezione del corso.

Prosegui alla nota **136**.

18

A causa dell'impossibilità di caricare alcunché sulla tua nave, sei costretto ad attendere che le scorte del Magazzino si siano reintegrate. Purtroppo però si

presenta un'incredibile serie di circostanze sfortunate, che ti costringono ad azzerare il tuo punteggio di FORTUNA sul *Diario di Bordo* e minano anche la tua RESISTENZA: sottrai tre punti da quest'ultima dote. Se il suo punteggio è sceso a valori negativi, leggi subito la nota **277**.

Prima uno sciopero, poi una partita difettosa, infine un guasto al sistema di carico della tua astronave ti costringono a rimandare di volta in volta la partenza.

Sapendoti fermo da tempo, la Corporazione dei Mercanti ti affida un viaggio di rappresentanza, senza alcun peso politico né commerciale, sul lontano sistema di Gamma Andromeda, per presenziare a nome della Corporazione stessa all'apertura dei Giochi sportivi della Galassia esterna.

Ritornato su Terminus sei costretto a letto da una fastidiosa infezione contratta su quel sistema, ai cui germi evidentemente il tuo organismo non è abituato: abbassa di tre punti la tua SALUTE sul *Diario*. Leggi subito la nota **123** se questa dote ha toccato lo zero o valori negativi.

Tra un contrattempo e l'altro hai perso purtroppo tre anni interi di attività: sommali alla tua ETÀ sul *Diario di Bordo* e riprendi finalmente la missione interrotta ritornando al Magazzino della nota **201**.

19

Finalmente sei pronto per occuparti dell'avvio della tua carriera di mercante galattico alla nota **200**, a meno che tu non decida di prendere posto nell'astronave che finalmente ti riconduce su Terminus accanto a un anziano signore che porta le insegne della Corporazione dei Mercanti: in quest'ultimo caso leggi la nota **69**.

Il vecchio Twer porse allora le fibbie d'oro al Gran Cerimoniere mormorando: — Esaminatele, venerabile signore.

L'uomo respinse con un gesto della mano l'offerta. Osservò con sguardo stupito il trasmutatore.

— Signori — disse il mercante rapidamente — questo è oro. Oro puro e autentico. Potete sottoporlo a qualsiasi analisi chimica o fisica, se volete la prova definitiva. Non è possibile distinguerlo dall'oro naturale. Ogni materiale ferroso può essere lavorato in questa maniera. La ruggine non interferisce nel trattamento, e nemmeno la presenza, in quantità moderata, di leghe metalliche.

Twer parlava solamente per riempire il silenzio della sala. Continuò a tenere le fibbie nella mano tesa: era l'oro che parlava per lui.

Il Gran Cerimoniere infine tese lentamente la mano; il consigliere si alzò a parlare. — Venerabile signore, quest'oro ha un'origine maligna.

— Una rosa — ribatté Twer — può anche crescere nel fango, venerabile signore. Quando voi trattate con i vostri vicini, comprate materiali di ogni genere senza chiedere come li abbiano ricavati: con una macchina ortodossa e benedetta dai vostri antenati oppure con una macchina diabolica. Io non vi sto offrendo la macchina, vi sto offrendo oro.

Fu cosí che Twer riuscí nel suo intento ed aprí un nuovo mercato per la Fondazione.

Dopo una gran risata, il vecchio mercante stappa una bottiglia di acquavite di Siwenna e sorseggiandone un goccio torna alla realtà. È il momento buono per chiedergli ancora qualche consiglio su come ottenere il prestito che ti separa dall'acquisto della tua astronave.

Ti risponde che visto il pianeta di cui sei originario, ritiene che sarai trattato meglio dalla Banca della Periferia e dei Domini Esterni. L'ideale sarebbe naturalmente avere un'educazione laica, perché da quelle parti, si sa, la prediligono.

Ti accomiati dal vecchio Twer alla nota **72**.

21

La commissione valuta bene le materie prime che hai portato dal tuo ultimo viaggio: valgono il triplo della mercanzia che avevi acquistato per commerciare sul pianeta scelto in questa missione.

Poiché però è regola fin dall'inizio del commercio nei Pianeti Esterni che la metà del ricavo spetti a te, mentre l'altra metà è trattenuta dall'inesorabile fisco della Fondazione a titolo di tassazione, il tuo guadagno assomma a *una volta e mezza* il valore del tuo carico iniziale: è questo il *moltiplicatore di ricavo* che dovrai usare alla nota **7**.

22

Ti rechi nello studio di un anziano mercante di nome Hobbard Twer, che non esercita piú la professione, ma in virtú dei suoi meriti si occupa per conto della Corporazione di seguire la preparazione dei giovani mercanti prima del Brevetto. Il vecchio ti porge una sedia, e si accomoda nella poltroncina girevole idrosostenuta dall'altra parte di una vasta scrivania in mogano di Whassalian.

— Come va, giovanotto? — domanda di buonumore. — Sono parecchi giorni che mi stai inseguendo per parlarmi, vero?

Tiri fuori un fazzoletto di tasca e rispondi assentendo con il capo.

— Sí, vi ho fatto la posta per un bel po'. Evidentemente siete un tipo molto occupato, anche se ufficialmente in pensione.

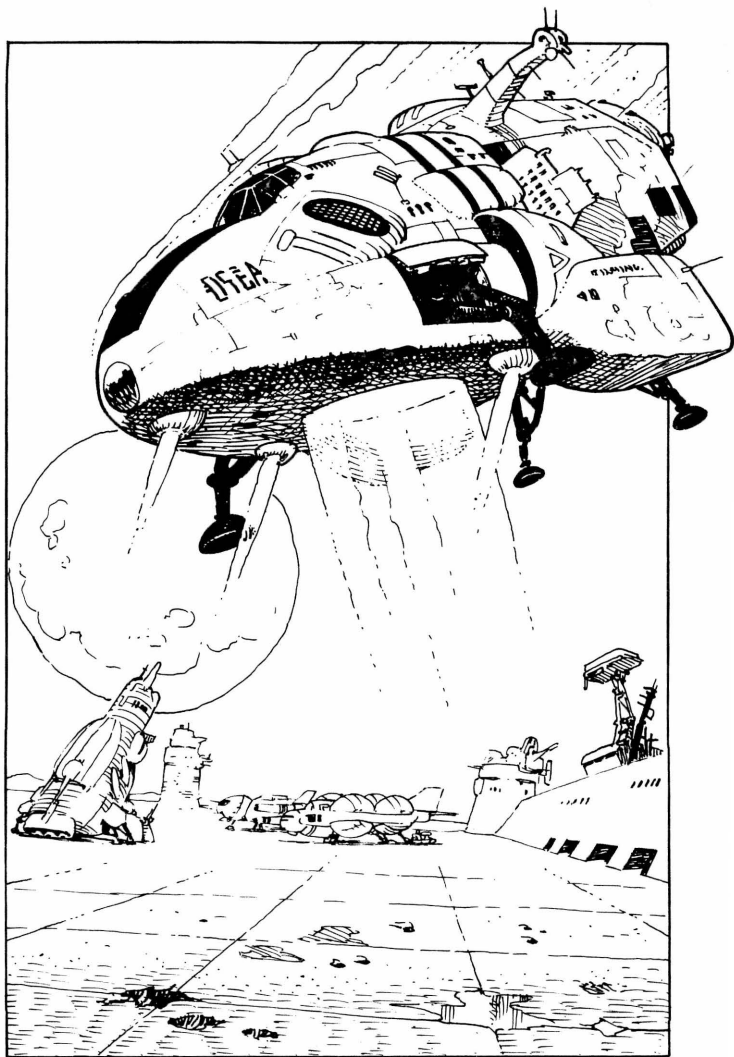
— I mercanti non sono mai in pensione, giovanotto — ti risponde con un sorrisetto indefinibile. — Magari non esercitano piú il traffico attivo, ma sono sempre al servizio della Fondazione. Ricordo quella volta, tanti anni fa, quando ho avuto la disgrazia di atterrare su Glyptal IV il giorno dopo l'arrivo della posta. Mi hanno cercato allo spazioporto, mentre stavo scaricando le stive, e mi hanno ingiunto di portare un messaggio urgente a un mercante in navigazione tra le Stelle Rosse e Lucreza. Cosa credi che abbia fatto, allora, eh?

Resti un attimo pensieroso per decidere come rispondere. Vuoi interromperlo, dicendo che non sei venuto qui per sentirlo raccontare di storie passate da decenni, ma al contrario ti hanno indirizzato a lui per un aiuto nella scelta di un argomento per la tesi di Brevetto (vai alla nota **173**) o ti armi di pazienza e lo ascolti attentamente (leggi la nota **309**)?

Attenzione però: se hai almeno quattro punti di INTUIZIONE puoi - se lo desideri - fare una riflessione dentro di te, mentre il vecchio mercante sta parlando. In quest'ultimo caso leggi la nota **242**.

23

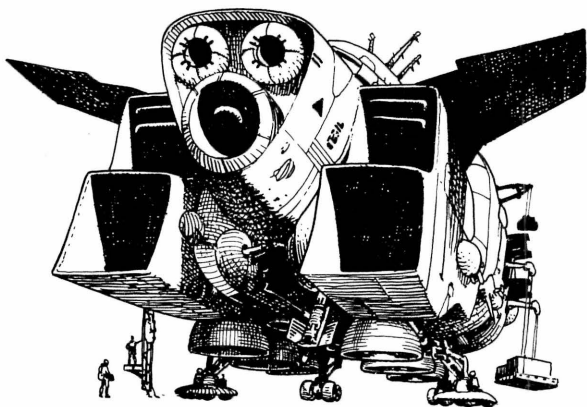
Atterri su Locris in uno spazioporto pressoché deserto e semidiroccato. Non esiste nemmeno una cupola per proteggere le astronavi parcheggiate dai raggi del sole accecante: proprio per questa ragione le manovre di carico e scarico possono essere effettuate solo all'alba e al tramonto.

Inoltre, sulle prime ti è difficile ottenere informazioni, perché le poche persone che incontri parlano

Atterri sul Locris in uno spazioporto pressoché deserto e semidiroccato. (23)

un dialetto strettissimo, alquanto lontano dal galattico standard cui sei abituato.

Nonostante ciò riesci ad ottenere un'udienza dal rappresentante dell'organizzazione locale per il commercio con la Fondazione, che ha l'aspetto piú che altro di un grosso proprietario terriero. È un uomo grande e molto corpulento, nativo di Locris. Ascolta con scarsa attenzione l'offerta delle tue mercanzie e le tue proposte di scambio contro materie prime, e alla fine prende tempo e ti chiede di aspettare la convocazione dell'assemblea cittadina prevista tra qualche mese.

Ti rendi conto che si tratta di rimanere a oziare con le stive della nave ancora piene e non ne sei evidentemente molto soddisfatto: aggiungi per questo un anno alla tua ETÀ sul *Diario di Bordo*.

Puoi scegliere a questo punto se accettare alla nota **287** la proposta che ti è stata fatta o rifiutare alla nota **193**: in quest'ultimo caso cercherai di vendere da solo la tua mercanzia, senza l'aiuto dell'organizzazione locale per il commercio con la Fondazione.

24

Riesci a vendere a prezzo doppio al Sommo Custode, che è anche il capo degli importatori di tecnologia su Konom, tutti gli oggetti stipati nelle tue stive. Qualche problema te lo danno gli utensili di uso domestico, la metà dei quali ti vengono purtroppo restituiti in quanto difettosi durante i sei mesi successivi prescritti dalla Convenzione come periodo di garanzia.

Raddoppia perciò subito il valore in crediti della tua stiva anteriore e di quella posteriore (se la tua nave ne è provvista) sul *Registro delle missioni.*

In cambio delle tue merci, sei riuscito a riempire l'astronave di tanto cromo e stagno che immagini già il guadagno che farai una volta ritornato sulla Fondazione.

Procedi alla nota **59**.

25

Con un guizzo repentino riesci a eludere la flotta delle Stelle Rosse e grazie all'enorme maneggevolezza della tua piccola imbarcazione li lasci con un palmo di naso, rimediando soltanto qualche colpo as-

sorbito dai tuoi scudi senza danni per i motori iperatomici.

Sbarchi su un pianetino solitario dove controlli i danni subiti: ti rendi conto che tutta la tua schermatura (scudi piú schermi protettivi) è da buttare: azzera entrambi gli spessori sulla tabella delle *Caratteristiche della nave* e sii contento per essertela cavata cosí a buon mercato.

Puoi scegliere ora se ritornartene su Terminus, abbandonando l'inutile carico su questo pianetino disabitato (vai in questo caso a leggere la nota **118** se hai un sistema computerizzato di carico/scarico, vedi la nota **139** in caso contrario), oppure se tentare di sbarcare ugualmente sul pianeta centrale delle Stelle Rosse per vendere di contrabbando i tuoi aggeggi alla nota **163**. Attenzione però: per quest'ultima scelta devi possedere non meno di nove punti di INTUIZIONE e otto di SPREGIUDICATEZZA.

26

Aumenta di un punto il tuo ORIENTAMENTO e di due il tuo CARISMA sul *Diario di Bordo* per la spiegazione che hai ascoltato e per il delicato compito che ti è stato affidato.

E cosí parti per Siwenna. Il volo è lungo, ma non disagevole. L'affollato spazioporto della capitale del pianeta ti accoglie in una giornata fredda d'autunno: il tempo è sempre cosí su Siwenna, a causa della debole intensità del suo sole morente. Per prima cosa prendi tempo, non hai fretta di piazzare la tua merce. Passeggi come un turista distratto in tutti gli angoli della capitale, con il proposito di cogliere quanto piú possibile di ciò che sta succedendo.

Se hai almeno nove punti di ABILITÀ e undici di ASTUZIA puoi leggere la nota **61**, in caso contrario devi recarti alla nota **110**.

27

Hai scelto un argomento di tesi che decisamente sembra fatto apposta per i tuoi interessi. Uno dopo l'altro studi testi universitari molto complessi sulla codifica di Hamming, di Shannon-Fano, di Ziv-Lempel, di Bose-Chaduri, di Reed-Salomon. Sulla codifica di Huffman sei ormai un esperto e anche la codifica confusionale non ha piú segreti per te. Ti occupi di teoria dell'informazione e della trasmissione in spazi interstellari e prepari il lavoro finale sul codice di controllo parità, che permette all'elaboratore di un'astronave di riconoscere se nel messaggio giunto da un'altra astronave o da un pianeta si celi un errore di trasmissione o meno.

Se sai già come funziona il codice di parità continua la lettura con la nota **148**, in caso contrario recati alla nota **235**.

28

Convinta Pilar, il giorno dopo di buon'ora la passi a prendere a bordo di un capace spaziotaxi che hai noleggiato per l'occasione. Vi dirigete verso l'immenso spazioporto commerciale di Terminus: nei suoi centocinquant'anni di vita è stato rinnovato piú volte da stuoli di tecnici e oggi si presenta moderno e ben dotato di apparecchiature di ogni genere. Hai prenotato due biglietti di seconda classe su un'astronave di linea in partenza dalla Fondazione e diretta verso Anacreon.

Raggiungete il piú popoloso di quelli che un tem-

po erano chiamati Quattro Regni e sbarcate alla nota numero **135**.

29

Per te è sicuramente un duro colpo, ma devi purtroppo azzerare il valore di tutte le tue stive sul *Registro delle missioni*.

Prosegui poi alla nota **126** per la partenza da Orsha II.

30

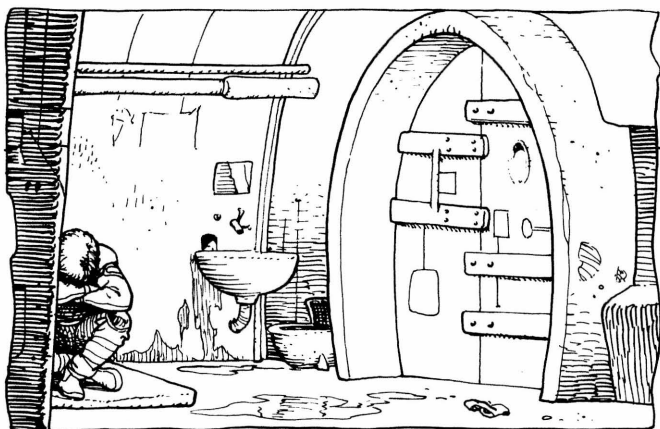
Pilar ti ringrazia per la visita e ti intrattiene raccontandoti vecchie storie che si ripetono da sempre sulla Fondazione, ma che tu non avevi mai sentito.

Aumenta di un punto la tua INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* e prosegui alla nota **268**.

31

Grazie alla tua ASTUZIA (aumentala subito di un punto sul *Diario di Bordo*), sei riuscito appena in tempo a nascondere prima di entrare in cella un segnalatore psionico in mezzo ai capelli, attaccato al cuoio capelluto. Nel silenzio della tua prigione, dopo la visita medica di rito, incominci a lanciare disperati messaggi di soccorso: sai che tutti i mercanti che sono in navigazione in quel settore della Galassia sono in grado di sentirti, grazie al rivelatore-amplificatore di onde di cui dispongono.

Nel complesso ritieni però alquanto improbabile che qualcuno metta a repentaglio la propria incolumità per venire a salvare te, oltretutto su un satellite remoto e inospitale, guardato a vista da astronavi da caccia ben armate.

Le tue possibilità di evadere sono ridotte al lumicino, ma se hai almeno sei punti di FORTUNA si avvera un evento insperato: vai alla nota **164**. In caso contrario devi proprio leggere la nota **307**.

32

Quando stai per effettuare il Grande Balzo nell'iperspazio ti rendi conto che un'altra nave mercantile, che non ha nessuna intenzione di cederti la strada, sta per occupare la posizione che il tuo computer aveva calcolato per te.

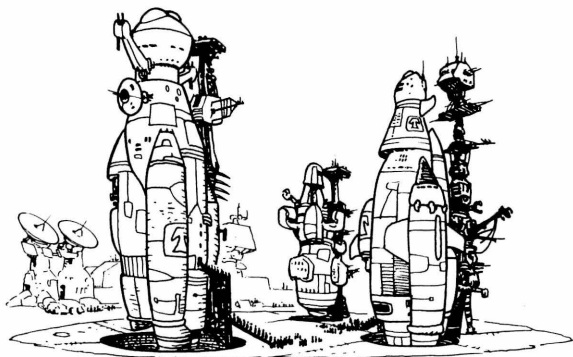
Se possiedi l'armamento di un cannoncino (controlla la scheda *Caratteristiche della nave*) convinci facilmente l'intruso che la posizione è tua: il calcolo è perfetto e rientri a Terminus senza problemi alla nota **172**.

In caso contrario sei costretto ad effettuare il Balzo da una posizione lievemente diversa, ma questa piccola approssimazione ha una conseguenza disastrosa quanto rara: vai a leggere la nota **155**.

33

— Vi appoggeremo — conclude l'assistente del Sindaco, ma il suo tono non ti convince. Che ci sia qualcosa di inconfessato che non va sul tuo pianeta di nascita?

Aumenta di un punto la tua INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* e prosegui alla nota **141**.

34

Appena atterrato allo spazioporto di Smyrno, entri in contatto con uno strano individuo, mai conosciuto prima, che si presenta come un piazzatore di merci a tariffe ben superiori a quelle di mercato.

Sei naturalmente un po' sospettoso e vorresti declinare l'offerta, eppure l'ometto continua ad insistere.

— Capisco. Ma che cosa volete dire a me in particolare? Ricordatevi che io sono smyrniano — gli chiedi spazientito.

— Lo so che voi siete uno smyrniano, nato su Smyrno, uno degli ex Regni. Siete un uomo della Fondazione solo per educazione. Per nascita, per lo-

ro rimanete uno straniero. Vostro nonno era un notabile della capitale...

— Per lo Spazio, questo non è vero! Mio nonno era figlio di un operaio che morí di fame in una miniera di carbone prima della venuta della Fondazione, per la miserabile paga che riceveva! Io non devo niente al passato regime. Però, sono nato su Smyrno e, per la Galassia, non me ne vergogno affatto. Le vostre sottili allusioni non mi fanno effetto. E ora, vi prego di lasciarmi in pace, devo cercare di vendere il mio carico.

— Mio caro mercante, a me non importa sapere se vostro nonno fosse il Re di Smyrno o il piú povero dei contadini. Ho accennato ai vostri antenati solo per dimostrarvi quanto poco mi interessi di loro. Evidentemente, non mi avete capito. Ma torniamo alla questione. Voi volete vendere il vostro carico e io sono qui per comperarlo. Farò in modo che le pile atomiche e i piccoli ricambi vi vengano pagati il doppio del normale e vi piazzerò tutti gli utensili domestici a prezzo di mercato.

— E cosa vorreste per il vostro disturbo?

— Il contenuto della vostra stiva posteriore — risponde l'ometto con espressione astuta. Evidentemente sa che nelle stive posteriori i mercanti trasportano di solito i piú costosi utensili ad uso industriale.

— E se la mia nave non ne fosse provvista o se la stiva fosse vuota?

— Allora niente, mi tengo questo rischio.

È una proposta che potrebbe fare la tua fortuna. Accetti (vai alla nota **215**) o rifiuti (prosegui in questo caso alla nota **65**)?

35

— Gli agenti della Seconda Fondazione si sono dun-

que già infiltrati tra noi! — esclami costernato rivolto ai tuoi collaboratori, senza sapere quanto la tua scoperta sia vera alla lettera. — Hanno fatto sparire ogni traccia, è gente pericolosa.

Nel silenzio che segue le tue parole, mormori a bassa voce, con tono minaccioso: — Se verrò eletto Capo Mercante, state pur certi che questa sarà la mia prima preoccupazione.

Purtroppo non ci si può fidare di nessuno, nemmeno dei collaboratori piú stretti. Tra di loro si è infiltrato infatti proprio un agente della Seconda Fondazione e per disgrazia ha sentito tutto.

Corri a leggere la nota **247**.

36

Né il viaggio, né l'atterraggio su Daribow, che già conosci, presentano problemi. Ti rechi subito al Palazzo dei Liberi Scambi dei Quattro Regni, che sorge sulla piazza principale della capitale, proprio davanti a quello che un tempo fu il palazzo del vecchio Re, ma lí purtroppo ti aspetta una brutta sorpresa: ti dicono che altri mercanti hanno già riempito il pianeta di utensili di uso domestico e industriale e che l'unica mercanzia che sono disposti ad accettare sono pile atomiche e ricambi.

Sei molto contrariato da questa notizia, ma avresti forse dovuto immaginartelo, giacché il pianeta è cosí vicino a Terminus.

Se hai un sistema computerizzato di carico/scarico leggi la nota **166**, altrimenti recati alla nota **142**.

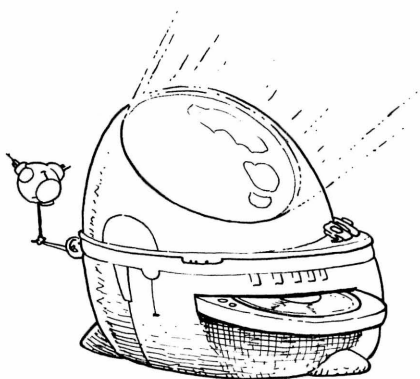
37

Sei in viaggio verso la lontana costellazione delle Stelle Rosse. Se non è la prima volta che la raggiun-

gi leggi la nota **58**, in caso contrario vai a leggere la nota **134**.

38

Konom è un sistema arretrato, dedito all'agricoltura e alla pastorizia, dove persino nei tempi del massimo splendore dell'Impero la scienza era poco conosciuta e presa per magia. Oggi, dopo decenni di influenza della Fondazione, il pianeta è completamente equipaggiato con l'energia atomica e i rapporti con le autorità locali non presentano problemi, tant'è vero che al tuo arrivo vieni insignito di una pesante onorificenza d'argento, che ti affretti a rivendere a un antiquario in una botteguccia del mercato, ricavandone la bella somma di trecento crediti. Aggiungili subito alla tua disponibilità di denaro sul *Registro delle missioni*.

Qualche giorno dopo vieni ricevuto nelle ampie sale a volta del Tempio di Konom, il centro da cui si irradia la potenza della Fondazione sul pianeta. Purtroppo prima di parlare di affari devi sorbirti una predica da parte del Sommo Custode: armati di pazienza e leggila alla nota **133**.

39

Nonostante la tua prontezza nel rispondere, è evidente che la studiata sugli appunti di Pilar non ti è bastata per recuperare e padroneggiare il vasto programma del corso di Psicostoria II.

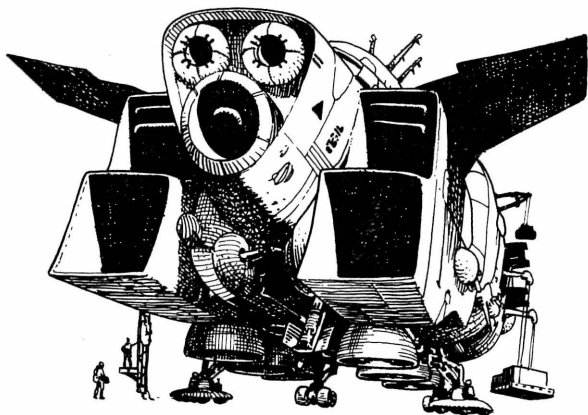
Il professore ti guarda indeciso se mandarti via o darti un'altra *chance* con un'ultima domanda. Tu lo guardi fingendo una sicurezza che sei ben lungi dal provare. In cuor tuo, tremi...

Solo se hai almeno sette punti di SPREGIUDICATEZZA e altrettanti di FORTUNA te la cavi per il rotto della cuffia alla nota **106**, in caso contrario, purtroppo devi leggere la nota **303**.

40

Lasciato il Magazzino dei mercanti ancora frastornato per la contabilità dei tuoi acquisti, mentre gli scivoli di caricamento automatico riempiono le tue stive della mercanzia che hai scelto, rientri nella cabina di guida della nave e ti accomodi sulla poltroncina dei comandi in attesa che ti venga dato il via libera per la partenza.

A causa dell'intenso traffico nello spazioporto di Terminus starai fermo una decina di minuti: se preferisci ingannare il tempo durante l'attesa ascoltando musica, inserisci una moneta da un credito (non dimenticare di sottrarlo al tuo DENARO CORRENTE) nel sintonizzatore galattico e vai a leggere la nota **347**.

In caso contrario chiudi gli occhi e ti rilassi aspettando il segnale di partenza: vai alla nota **107**.

41

Il tempo passa e la tua ETÀ è aumentata di un anno: annotalo subito sul *Diario di Bordo*. Venuta a sapere che non hai usato i soldi del prestito per acquistare una nave, ma che al contrario sei rimasto a poltrire, la banca con cui avevi avviato i rapporti ti denuncia alla Corporazione dei Mercanti, che dopo una sommaria indagine decide di espellerti e revocare il Brevetto.

Ti ritrovi senza lavoro e anche pieno di debiti per gli interessi che dovrai pagare alla banca.

Riporta ai valori iniziali i tuoi punteggi di ABILITÀ, INTELLLIGENZA e INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* e recati mestamente alla nota **95**.

42

Sei per caso nativo di Smyrno? Se sí, leggi la nota **90**, in caso contrario vai alla nota **221**.

43

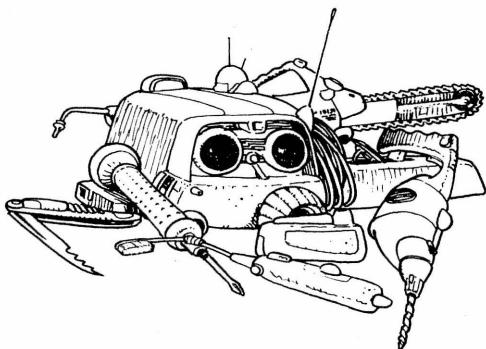
Ti introduci durante la notte nel Palazzo della Corporazione dei Mercanti, poche ore prima dell'apertura dei seggi. Sai che quello che stai per fare non è perfettamente morale, ma hai bene in mente il famoso epigramma del grande Hari Seldon che dice: «Non permettere mai che la morale ti impedisca di fare ciò che è giusto.»

Insomma, frughi nei cassetti del presidente della commissione elettorale. La tua audacia è ricompensata alla nota **313**.

44

Le manovre per l'estensione della supremazia della Fondazione sui Quattro Regni sono descritte in dettaglio nel *Galactic Foundation Game* intitolato *La conquista dei Quattro Regni*, già apparso in questa Serie. In quell'avventura, del valore di tre Punti Seldon, sarai protagonista a fianco del Sindaco Salvor Hardin delle piú pericolose decisioni inerenti l'aiuto con la tecnologia e con gli armamenti, la diffusione della gerarchia religiosa sui pianeti vicini e la trasformazione da poli barbari e ostili a vassalli della Fondazione. Se sei originario di uno di quei quattro pianeti, è una storia che non puoi certo ignorare.

Questa terza avventura della Serie non richiede comunque la conoscenza di quanto è successo in precedenza per essere portata a termine con successo e si posiziona circa centocinquant'anni dopo la nascita della Fondazione.

Prosegui alla nota **340**.

45

«A causa della distruzione di alcuni carichi durante la grande tempesta di vento solare, su Siwenna è segnalata una pressante necessità di pile di tutti i tipi, i prezzi sono doppi del normale - le lettere verdi del tuo monitor incominciano a sfarfallare -, su Korell sono richieste seghe e temperini atomici, mentre su Locris si registra una sovrapproduzione di tungsteno.»

Seguono altri cinque minuti di notizie dello stesso tenore: nel complesso è un periodo assolutamente normale, tutto sembra procedere come ti hanno insegnato a scuola. Soltanto Askone e Whassalian sono mercati chiusi, proibiti ai mercanti della Fondazione. Esci dalla cabina della nave e ti dirigi verso il magazzino centrale. Incontri un vecchio in pensio-

ne, che aspetta sempre al varco i colleghi davanti al Magazzino dei mercanti. Anche lui ha letto il Bollettino sullo schermo gigante e commenta ironicamente:

— Ti va bene, ragazzo! Qualunque partita di oggetti tu riesca a trasportare su questi maledetti pianeti della Periferia ti permetterà di fare il tuo onesto utile del cinquanta per cento. Ai miei tempi le scelte erano molto piú delicate e se sbagliavi ti eri giocato la quota di tutto un anno!

Poiché non lo degni di una risposta, il vecchietto si sente in dovere di inseguirti e cambiando tono di voce ti sussurra un consiglio confidenziale:

— Non dimenticarti mai di caricare una buona scorta di pile atomiche, servono sempre! Con cosa credi che funzionino questi trabiccoli di cui abbiamo riempito la Galassia?

Con un cenno di saluto acceleri il passo. Prima di entrare nel grande Magazzino dei mercanti hai già preso una decisione in merito alla meta della prossima missione. Ségnala nero su bianco alla nota **8**.

46

Pilar riprende il racconto: — L'inventore allora rispose: «È presto detto, Sire: vorrei soltanto un chicco di grano sulla prima casella della tavola quadrettata, due sulla seconda, quattro sulla terza e cosí via, raddoppiando per ogni casella.» Il Re lo guardò con un'espressione assai stupita, poi scoppiò in una gran risata, e l'inventore arrossí. «Vi faccio notare, signore» aggiunse «che potrei ripagarvi in meno di due ore. I miei granai sono immensi, non ne esistono di uguali sulla faccia della Terra.»

— *Terra*? — chiedi, credendo di non aver ben colto la parola.

— Sí, è il nome che davano a quell'antico pianeta, secondo alcune leggende. Ma non avevi promesso di non interrompermi piú?

— Già, ma mi stai raccontando cose talmente nuove per me... — ti giustifichi con aria assai confusa.

Pazientemente Pilar continua: — L'inventore a questo punto rispose: «Verissimo, Sire, ma magari dopo un'ora voi vi dimenticherete la promessa e la mia invenzione si rivelerà completamente inutile per me. Ho bisogno di una garanzia.» «Avete la mia parola, non vi basta?» disse il Re. L'inventore, inchinandosi, rispose: «Ottimamente. Ma penso che la vostra presenza sia una garanzia migliore. Vi prego, non andatevene fino a che i vostri matematici non hanno finito il calcolo del numero di chicchi di grano necessari per il mio onorario.» Il Re assunse un'espressione severa e disse: «Impossibile! Vi rendete conto che avete già commesso un reato punibile con la morte solo per aver dubitato della parola del piú potente Re della Terra? L'unica alternativa è accettare la mia parola. Altrimenti verrete condannato a morte oggi stesso.» La faccia dell'inventore era fredda e inespressiva. «Vi prendete un vantaggio sproporzionato. Mi volete almeno mettere la promessa per iscritto?» disse. Il sovrano sorrise, soddisfatto. «No, signore! Solamente uno di noi due può passare per stupido.» Guardò in giro verso i cortigiani in cerca di cenni di assenso. «Allora siamo d'accordo» mormorò a bassa voce l'inventore.

— Come andò a finire, Pilar? — chiedi impaziente. Dovrai sfogliare queste pagine fino alla nota **239** per saperlo.

47

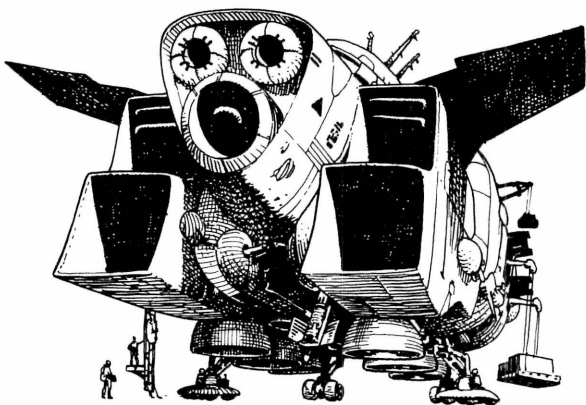
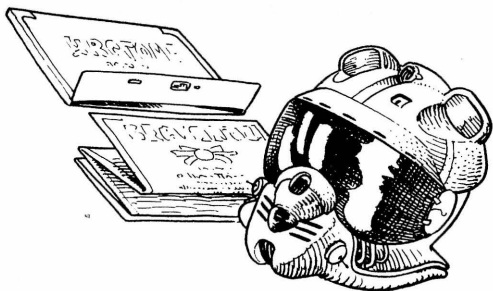
Quando i mercanti di Orsha II scoprono che appar-

tieni in realtà alla temuta Corporazione dei Mercanti della Fondazione e che hai cercato di ingannarli, la loro reazione è tremenda: si precipitano allo spazioporto dove la tua astronave è ormeggiata e si introducono nelle stive forzando i portelli di scarico. Tutti gli oggetti contenuti sono distrutti senza pietà.

Prima di abbandonare il luogo del misfatto, il piú anziano dei tuoi persecutori si erge in tutta la sua statura e ti ammonisce:

— Straniero, questa è la ricompensa della menzogna: piangi te stesso, cagione del tuo male. Poiché però qui su Orsha II regna la giustizia — prosegue a voce alta — abbi da noi un compenso simbolico delle scarse ricchezze del nostro pianeta che volevi depredare.

Cosí dicendo ti consegnano un modestissimo quantitativo di cromo, piombo e stagno, che ti sarà appena sufficiente per pagare i costi della riparazione dei portelli della nave cosí forzati.

Se hai un sistema computerizzato di carico/scarico prosegui alla nota **126** per lasciare questo infelice pianeta, in caso contrario leggi la nota **29**.

48

Il tema che hai scelto per la tesi del tuo Brevetto di mercante è certamente suggestivo, e la commissione lo giudicherebbe con interesse.

Le fonti e il materiale di studio sono però scarsissimi e le tue capacità non sono sufficienti per colmare questa lacuna.

Perdi subito tre punti di ABILITÀ sul *Diario di Bordo*. Se il punteggio di questa dote è sceso a valori negativi, leggi subito la nota **277**.

Purtroppo, sei anche sfortunato...: Limmar Ponyets, l'unico mercante che avrebbe potuto guidare il tuo lavoro e aiutarti nella ricerca e valutazione delle fonti, è appena partito per Whassalian, il piú lontano dei sistemi dei Domini Esterni, e non tornerà prima di tre anni almeno.

Mentre non sai da che parte rivolgerti il tempo passa: aumenta di un anno la tua ETÀ sul *Diario* e recati alla nota **329**.

49

La visita ai cantieri Dornick e la visione di tutte quelle belle e grandi astronavi da carico ti ha fatto piú male che bene.

Mentre stai ritornandotene mogio mogio a casa, senti una fitta profonda al cuore. Se hai almeno otto punti di SALUTE prosegui alla nota **304**, altrimenti recati alla nota **82**.

50

Ti sei recato alla Banca Centrale di Terminus, che non soltanto rappresenta l'istituto di credito piú importante della Fondazione, ma è anche la banca fiduciaria della Corporazione dei Mercanti. Entrato nell'immenso atrio rivestito di marmi di Siwenna, hai chiesto un colloquio privato con il responsabile dell'Ufficio Fidi.

È un uomo alto e magro, con un'espressione poco amichevole e gli occhi in movimento perpetuo. Quando gli hai spiegato che sei un mercante di nuovo Brevetto e che chiedi un prestito per armare la tua prima nave ed acquistare la prima partita di oggetti da commerciare, ti squadra severamente da capo a piedi e poi, senza una parola, ti porge un modulo tratto da una cartelletta di foggia antica che tiene sottomano.

Prima che tu inizi a compilarlo, il solerte funzionario ti spiega che è politica della banca concedere un fido minimo di diecimila crediti, che può essere aumentato a seconda delle risposte a un questionario contenente una serie di domande su di te e sulle tue doti.

Troverai il questionario da compilare alla nota numero **99**.

51

Non si tratta che di un foglietto un po' spiegazzato con tante sillabe apparentemente senza senso: sulle

prime sei veramente stupito che non esista nessun criterio di protezione di un codice cosí importante, ma un esame piú attento, che compi mentre Pilar ti guarda seriamente e in silenzio, come studiandoti, ti dimostra che non è facile cogliere il senso del messaggio, anche se qua e là ti sembra di aver capito qualche concetto.

Se riesci a trovare da solo la soluzione a questo punto prosegui alla nota **128**, in caso contrario rivolgi uno sguardo supplichevole a Pilar alla nota **237**.

de	nel	ma	ra,	ci	tà
so	si	de	si	li	non
re	lo	de	fe	de	con
e	ra	La	nel	si	si
to	sol	l'ot	ste	re.	che
tan	ciò	può	te	ne	ciò
che	si	ot	te	ne	re

52

Sfortuna vuole che in quell'attimo ti trovi lontano dal posto di comando, sicché quando il lieve tremolio ti avverte di essere nuovamente nello spazio-tempo normale e il segnale d'allarme di rotta attiva l'urlo lancinante della sirena di massima emergenza, sei costretto a perdere qualche istante prezioso prima di tuffarti sulla tastiera del computer di bordo per cercare di variare in extremis la rotta.

Se la tua nave monta i tubi L, è l'ultima occasione per salvarti: nel disperato tentativo di accelerare per evitare l'impatto sia lo scudo, sia gli eventuali schermi protettivi supplementari dell'astronave si incendiano. Sei costretto ad abbandonarli nello spazio:

azzera perciò subito il loro spessore sulla tabella delle *Caratteristiche della nave*, ma ringrazia lo Spirito Galattico per averti salvato la vita evitando di un soffio la collisione. Prosegui poi alla nota **169**.

Se invece la nave non è equipaggiata con i tubi L, con l'accelerazione normale di un'astronave mercantile è assolutamente impossibile sottrarsi all'impatto con il meteorite: recati a leggere la nota **14**.

53

Hai risposto di non essere nativo di uno dei Quattro Regni. L'assistente del Sindaco ti ha guardato con aria soddisfatta, poi ti ha chiesto che tipo di educazione hai ricevuto: se si tratta di un'educazione religiosa recati alla nota **33**, in caso contrario vai a leggere la nota **120**.

54

Non hai fatto leva, evidentemente, sugli argomenti giusti, o forse i tuoi princípi hanno fatto la loro epoca e i giovani mercanti non sono piú disposti a seguirti.

Comunque sia, peccato, ti sei giocato una grande occasione! Leggi la nota **293**.

55

Purtroppo questa nota costituisce la conclusione della tua avventura. Sei arrivato vicinissimo al successo pieno, ma la tua incapacità nel decifrare il messaggio non ti ha consentito di cogliere il traguardo finale.

Non hai saputo superare l'ultimissimo ostacolo. Ricomincia da capo, prestando maggiore attenzione

alle indicazioni raccolte durante lo svolgimento del racconto ed esplorando qualche strada secondaria per catturare le informazioni che ti sono mancate questa volta.

56

Ti dispiace cosí tanto per la triste fine della tua amica Pilar, che desideri in qualche modo espiare l'imprudenza che ha causato la sua morte. Fai allora un voto in forma solenne nel Tempio metropolitano di Terminus: abbandoni la professione, sacrifichi la tua ambizione, passerai l'intera vita pregando ed esercitando asceticamente la penitenza.

Vai a leggere la nota **95**.

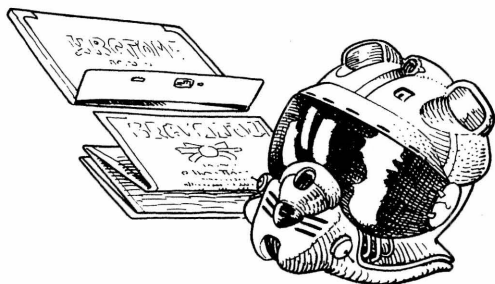
57

La tua frequentazione dei mercanti non si ferma però alle chiacchiere da taverna. Partecipi assiduamente a tutte le conferenze che la Corporazione dei Mercanti organizza nella sua splendida sede, il palazzo costruito come sede per l'Enciclopedia centocinquanta anni fa.

Nel corso di ogni conferenza vieni a conoscere alcune notizie utili: scopri ad esempio che le navi da battaglia di diversi sistemi che tu per ora conosci soltanto di nome sono ancora quelle con il Sole e l'Astronave rimaste dopo la cacciata dell'Impero.

Sembra che quei popoli conservino nel medesimo stato le cose che posseggono e vivano ancora in buona parte di rendita dell'eredità degli anni di prosperità terminati ormai da tempo dopo il crollo dell'Impero. Il buffo è che non vogliono mutamenti, e il loro sistema economico nel complesso non conosce l'energia atomica. È proprio questo che la

Fondazione sta cercando di cambiare sui Domini Esterni.

Aggiungi due punti di ORIENTAMENTO e uno di INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo* e comincia a lavorare seriamente per il tuo Brevetto di mercante alla nota **300**.

58

La tua buona conoscenza della situazione politica della Libera Costellazione delle Stelle Rosse ti suggerisce di avvicinarti molto, ma molto prudentemente ai confini esterni dello spazio intergalattico del sistema.

Se la tua nave monta un impianto busbar, leggi la nota **92**, altrimenti, nonostante ogni prudenza, devi leggere la nota **153**.

59

Dopo aver terminato la missione su Konom che – nonostante sembrasse assai breve – ti ha tuttavia tenuto lontano molto tempo da Terminus, riprendi la tua astronave lasciata in un hangar dello spazioporto e ti accingi a ritornare sulla Fondazione.

Una volta effettuato il decollo, imposti sul computer di bordo le coordinate della tua destinazione e ti prepari al Balzo nell'iperspazio, perché desideri arrivare su Terminus con la massima urgenza.

Se hai almeno dodici punti di FORTUNA e sette di ABILITÀ rientri senza inconvenienti alla nota **172**; se una sola di queste condizioni è verificata procedi alla nota **32**, in caso contrario devi proprio leggere la nota **155**.

60

Cessato il lieve ronzio del Balzo nell'iperspazio, ai tuoi occhi si presenta una situazione angosciante: a una distanza minima dall'astronave si trova un enorme mostro di metallo che punta a grande velocità contro di te.

"Chissà da dove sarà spuntata" pensi tra te, mentre osservi, cercando di riconoscerlo, il profilo sinistro che si staglia davanti a i tuoi occhi.

È una nave da battaglia dell'Impero, lo vedi dal simbolo del Sole e dell'Astronave. Ha una stazza pari a milleseicento volte la tua astronave da trasporto; è armata di raggi atomici in grado di distruggere agevolmente un intero pianeta; possiede una spessa corazza protettiva di tungsteno-cobalto che neutralizza i raggi Q, senza far aumentare la radioattività interna.

Non ha intenzioni ostili, ma il problema è che – per un errore nel calcolo delle coordinate finali del Balzo nell'iperspazio – ti trovi pressappoco nello stesso punto dello spazio-tempo, in perfetta rotta di collisione.

La situazione è disperata: se hai almeno sette punti di FORTUNA vai alla nota **4**, altrimenti devi purtroppo leggere la nota **315**.

61

Sei stato veramente fortunato: aumenta subito per questo di tre punti sul *Diario di Bordo* il tuo punteggio di FORTUNA.

Nel corso di un colloquio riservato con un personaggio un po' ambiguo che sembra passare tutto il suo tempo nella taverna dello spazioporto sei venuto in possesso di una notizia eccezionale: l'uomo dice di aver visto di persona un mercante della Fondazione scaricare dalla sua nave strani aggeggi che non avevano nulla a che vedere con i soliti utensili atomici, ma sicuramente erano armamenti introdotti di contrabbando.

"I traditori si sono dunque già infiltrati tra di noi!" pensi costernato.

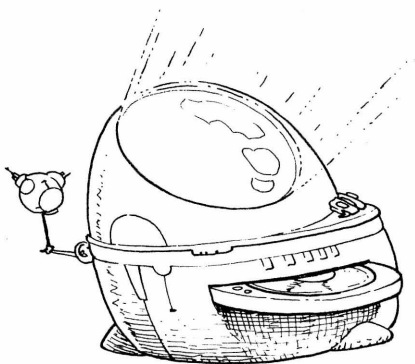
Il tuo informatore ti dice di piú: ricorda distintamente il volto di questo mercante, facilmente riconoscibile a causa del colore diverso dei due occhi. Segna, se lo ritieni opportuno, questa informazione nello spazio riservato alle ANNOTAZIONI sul *Diario di Bordo* e prosegui alla nota **154**.

62

Secondo il *Bollettino dei Mercanti*, Whassalian e Askone sono mercati chiusi e le astronavi mercantili sono spiate a vista da agguerrite flotte spaziali, armate con equipaggiamenti dell'epoca del vecchio Impero.

In particolare a Whassalian una pattuglia di grandi navi da battaglia che recano ancora il simbolo del Sole e dell'Astronave, ma sono agli ordini del Commodoro Malbow, il tiranno di quel lontano mondo, intercettano e costringono a rimorchio le astronavi straniere fin su uno dei pianeti piú sperduti di quel

quel sistema solare. Alcuni colleghi, scampati per miracolo ai campi di prigionia, riferiscono che il minuscolo pianeta è in realtà un tremendo campo di concentramento, dove sono stati imprigionati senza ulteriori spiegazioni, mentre le navi venivano portate via verso il pianeta principale, depredate e quindi distrutte.

Anche su altri sistemi si registrano purtroppo segnali sempre piú inquietanti di insofferenza verso il predominio religioso della Fondazione. Preoccupato per queste notizie, recati alla nota **8**.

63

Con il morale sotto i tacchi per l'insuccesso nell'esame di Psicostoria II, ritorni sui libri e ti riprometti di imprimerti bene in testa la sintesi degli avvenimenti successi negli ultimi centocinquant'anni, dall'origine della Fondazione in poi.

Pilar ti ha prestato tre suoi quaderni ottici di appunti che trovi assai utili perché in poche righe fotografano quanto bisogna sapere per superare questo famigerato esame.

È proprio quello di cui avevi bisogno: aggiungi un punto di FORTUNA sul *Diario di Bordo* e incomincia a sfogliarli con l'apposito lettore laser a partire dalla nota **292**.

64

Riesci a piazzare senza difficoltà il tuo carico ai mercanti locali e la missione si concluderebbe senza problemi se non fosse per un terribile senso di spossatezza che ti invade e ti impedisce di proseguire.

I medici che ti hanno visitato sono rimasti dubbiosi: forse è un virus che è rimasto per anni latente nel tuo corpo e ti ha poi colpito al momento del rientro su questo pianeta.

Se hai piú di quarant'anni, prosegui con la lettura della nota **132**, a patto però che gli occhi non ti si affatichino troppo; in caso contrario vai a leggere la nota **150**.

65

Se hai almeno sedici punti di FORTUNA e diciotto di SPREGIUDICATEZZA resti della tua idea e vai a leggere la nota **42**.

In caso contrario, dopo averci pensato meglio, cambi opinione e saresti propenso ad accettare: sottrai dieci punti di INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo* per questo comportamento (leggendo la nota **277** se sei finito sotto zero) e recati poi alla nota **162**.

66

— Ma perché vuoi svelare a me, che non sono nativo della Fondazione, il codice segreto di priorità, che è sempre stato mantenuto gelosamente riserva-

La vedi avvicinarsi ancor piú alla tua guancia ed appoggiarsi a te dolcemente... (66)

to? — chiedi a Pilar, mentre il cameriere si è avvicinato e ti sente distintamente.

Pilar arrossisce sorridendo e ti risponde con un soffio di voce appena udibile: — Perché ti amo.

La vedi avvicinarsi ancor piú alla tua guancia ed appoggiarsi a te dolcemente, con gli occhi chiusi, mentre il cameriere se ne va precipitosamente, lasciando la tavola ancora per metà da sparecchiare.

È meglio che tu tenga il fiato sospeso mentre sfogli le pagine per leggere la nota **207**: tra poco capirai il perché.

67

Quando la tua astronave si rimaterializza dopo il Grande Balzo nell'ipersazio ti trovi vicinissimo a un meteorite di dimensioni non enormi, ma sufficienti per distruggerla completamente.

Sfortuna vuole che in quell'attimo sei lontano dal posto di comando, sicché quando il lieve tremolio ti avverte di essere nuovamente nello spazio-tempo normale e il segnale di allarme di rotta attiva l'urlo lancinante della sirena di massima emergenza, sei costretto a perdere qualche istante prezioso prima di tuffarti sulla tastiera del computer di bordo per cercare di variare in extremis la rotta.

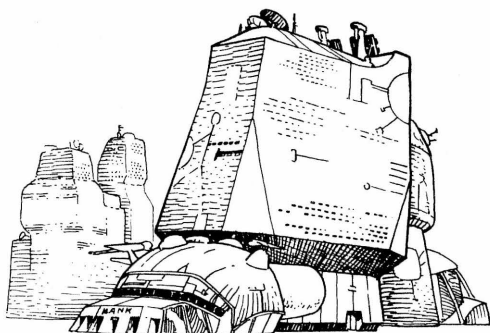
Anche se la tua nave monta i tubi L, è troppo tardi per sottrarsi all'impatto: ti tocca proprio leggere la nota **14**.

68

Mentre ti aggiri perplesso nel salone della banca, incerto se accettare o no, incontri casualmente un vecchio conoscente, originario del tuo stesso pianeta, che ti dice di lavorare proprio per quella banca. Non

ti par vero di chiedergli un consiglio: alza le spalle, dice che si tratta di banalità e ti accompagna da un funzionario che ti concede subito un rinvio nell'inizio dei rimborsi.

Qualunque ipotesi tu scelga, ti sarà possibile, se lo vuoi, incominciare i pagamenti due missioni piú tardi di quanto previsto dalle condizioni standard: alla terza, quarta eccetera fino alla dodicesima nel primo caso, alla settima, dodicesima e diciassettesima nel secondo.

Vai alla nota **115**.

69

Mentre stai tornando su Terminus il passeggero che siede accanto a te sulla grande astronave di linea leggendo con interesse un giornale olotrasmesso dalla Fondazione esclama contrariato: — Per la Galassia!

Il giornale cade a terra. Non ti scomponi, ma gli domandi cortesemente: — Posso esservi d'aiuto? O è troppo segreto? — Hai già notato che il tuo vicino porta il distintivo della Corporazione dei Mercanti della Fondazione: chissà, potrebbe anche essere un pezzo grosso.

— A voi posso dirlo, visto che siete un giovane mercante della Corporazione. — Lo sconosciuto a sua volta ha notato il piccolo stemma in rilievo applicato alla tua tuta di keflar bianco. — Devo andare su Lucreza.

— Laggiú? E perché?

— Hanno imprigionato un mercante. Ma tenetelo per voi.

Ti oscuri in volto. — Imprigionato? Ma è contro la Convenzione!

— È contro la Convenzione anche interferire nella politica locale.

— Capisco. Come si chiama il mercante? È forse uno che conosco?

— No! — risponde secco lo sconosciuto, facendoti capire che sei troppo giovane per conoscere i mercanti che contano. Non fai altre domande, ma ti alzi e ti metti a guardare fuori dalla capsula panoramica. Mormori qualche parola mentre osservi gli ammassi stellari che riempiono quella parte della Galassia. Lo sconosciuto sbotta in un'esclamazione. — Maledizione! Proprio ora che sono in arretrato con le vendite. — Si alza e si dirige verso le toilette dell'astronave.

Non resisti alla curiosità e leggi il suo nome sulla tesserina a lettura ottica attaccata al manico della sua borsa, rimasta incustodita sul posto abbandonato. Il mercante si chiama Eskel Gorov: è un nome che forse incontrerai ancora.

Lo vedi ritornare al suo posto mentre già gli altoparlanti annunciano la discesa su Terminus.

Una volta atterrato, puoi continuare la lettura alla nota **200**.

70

Pilar si avvicina a te mentre le vostre mani si sfiora-

no sul tavolo ancora ingombro dei resti della cena smyrniana.

— Senti — incomincia un po' perplessa — vorrei raccontarti qualcosa che non sai e di cui certo non dovrei parlarti.

Incuriosito la incoraggi a proseguire, cosí Pilar riprende:

— Nel caso tu avessi bisogno di aiuto durante i tuoi viaggi nelle remote e oscure aree semidisabitate dei Domini Esterni, vorrei che tu conoscessi il codice segreto di priorità che tutti i membri della Fondazione adottano per scambiarsi messaggi via ultraonde su argomenti di assoluta importanza vitale.

— Il famoso codice di priorità? Tu lo conosci, Pilar?

— Sono nata sulla Fondazione, non dimenticarlo. Ci viene insegnato a tutti fin da piccoli, ma ci viene anche fatto giurare di non rivelarlo mai agli stranieri originari degli altri sistemi. È un po' come un vincolo di razza, di stirpe, che ci lega. Di fronte a un messaggio trasmesso con questo codice nessun cittadino della Fondazione ha diritto di tirarsi indietro e deve mettere a repentaglio la sua stessa vita per portare tutto il soccorso che gli è possibile. Conosci, vero, la storia di quel mercante che portò soccorso a Eskel Gorov su Askone?

Se conosci già la storia, annuisci e recati alla nota **144**, in caso contrario sarà bene che tu vada a leggerla alla nota **337**.

71

L'arrivo su Daribow è stato piuttosto movimentato. In un primo momento si è temuto un guasto ai motori, dal momento che il computer di bordo ha diagnosticato un'anomalia tra i reattori e gli ipososten-

tatori al berillio che alimentano la reazione ai regimi piú bassi.

Successivamente, un esame piú approfondito - svolto in collaborazione con i tecnici della Fondazione di stanza sul pianeta che controllano i voli iperspaziali - ha dimostrato che per fortuna si tratta soltanto di un'avaria degli schermi protettivi dell'astronave situati in prossimità dei motori: si è reso perciò necessario un avvicinamento allo spazioporto di Daribow durante le ore notturne, per evitare che i motori vengano contaminati dalle radiazioni del vento solare.

Sbarca sul pianeta alla nota **158**.

72

Prima di lasciare il vecchio Twer, mentre lo abbracci per congedarti da lui, ti fa un gesto con la mano e prende la parola per l'ultima volta:

— La verità è abbastanza semplice. L'unico modo di salvaguardare la sicurezza della Fondazione nella Periferia Galattica è di formare un impero commerciale controllato dalla religione. Siamo ancora troppo deboli per imporre un controllo politico. È stato il solo sistema per tenere a bada i Quattro Regni.

Annuisci con interesse. — Questo lo capisco. Ma un governo che non accetti i nostri macchinari atomici non potrà mai essere messo sotto controllo religioso.

— E di conseguenza diventa un focolaio di indipendenza e di ribellione. Hai capito adesso perché i mercanti sono cosí importanti per la Fondazione?

— Sí — rispondi pensieroso, mentre aumenti di due punti la tua INTUIZIONE sul *Diario di Bordo*.

Se non sei già stato a trovare Pilar, che è a casa

ammalata, puoi - se lo desideri - farlo adesso alla nota **30**.

In caso contrario puoi scegliere tra recarti alla Banca Centrale di Terminus per ottenere un finanziamento (**50**), ai cantieri Dornick, dove potrai scegliere il progetto di un'astronave da carico (**13**), oppure allo spazioporto, per cercare di trovare una nave usata a poco prezzo (**348**).

73

— Bene, allora non ci sono dubbi, contate sul nostro appoggio — conclude l'assistente del Sindaco, con fare un po' ambiguo.

Ti sembra di accorgerti che abbia degli scrupoli inconfessati nell'appoggiare un candidato che non sia originario della Fondazione per una carica di tale prestigio.

Senti che le tue doti non sono sufficienti da sole, ma devi ancora stare molto all'erta per riuscire nel tuo intento.

Aumenta due punti di ASTUZIA e altrettanti di INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo* e prosegui alla nota **141**.

74

Purtroppo in occasione del passaggio nel campo gravitazionale di un piccolo satellite di uno dei pianeti piú esterni della costellazione, i raggi atomici della flotta di difesa delle Stelle Rosse si concentrano sulla tua astronave, abbattendoti senza spiegazioni e senza scampo.

Lo sapevi del resto che quello del mercante galattico è un mestiere pericoloso. Se vuoi ricominciare questa avventura devi ripartire dall'inizio.

75

Raggiungi Konom senza problemi, dopo un viaggio perfino piacevole, visto che hai avuto il tempo di ascoltare in cuffia l'opera siderale completa di Jordan Mattheus.

Vai alla nota **38**.

76

Con le informazioni ottenute ti è facile sventare il colpo, mettendo in atto le opportune contromisure. Il *Quotidiano di Terminus* da te imbeccato rende di pubblico dominio la macchinazione ordita ai tuoi danni e scoppia cosí uno scandalo, che guadagna molti sostenitori alla tua candidatura. A questo punto il successo nella difficile prova che ti attende è completo.

Con l'animo tranquillo, dopo tanta fatica, procedi alla nota **131**.

77

Il librofilm è assai vecchio e usurato. Si riferisce agli ultimi mesi di vita di Hari Seldon, quando il Maestro si prestava sempre piú raramente ad apparire in pubblico. Non frequentava nemmeno piú il Palazzo dell'Enciclopedia, dove lavoravano gli scienziati incaricati di conservare il sapere umano dal periodo di barbarie che – secondo i suoi calcoli psicostorici – si stava ineluttabilmente avvicinando.

Ti resta particolarmente impressa la scena della conferenza di insediamento su Terminus. Seldon aveva trasmesso in quella occasione a tutti gli uomini coinvolti nel gigantesco progetto le proprie certezze, esprimendosi con parole accorate e profetiche:

«La distruzione della grande architettura sociale dell'Impero porterà alla dispersione in miliardi di sfaccettature della conoscenza accumulata in tanti millenni di progresso. La somma delle conoscenze umane, suddivisa in una miriade di individui con sempre piú scarse possibilità di intercomunicazione, andrà dispersa attraverso le generazioni e non potrà piú venire ricomposta. Per questo il compito titanico di radunare l'immensa mole dello scibile in un'enorme opera, da distribuire poi in copia in ogni angolo della Galassia, si configura come il piú disinteressato servizio per le generazioni che verranno e per l'avvenire del genere umano...»

Hai trovato ancora un librofilm su quel periodo della storia della Fondazione: se vuoi consultarlo leggi la nota **320**, in caso contrario esamina il secondo quaderno ottico di Pilar alla nota **151**.

78

— Solo due giorni piú tardi — risponde il vecchio Twer. — Il povero patriarca di Synnax non aveva mai visto in vita sua un film a tre dimensioni. Sosteneva di non essere superstizioso, ma, parola mia, non ho mai visto un uomo piú spaventato. Quando poi gli ho detto che avevo messo uno schermo nella piazza principale di Synnax e che un meccanismo a orologeria sarebbe scattato a mezzogiorno in modo che milioni di suoi concittadini avrebbero potuto assistere allo spettacolo, s'è ridotto a uno straccio. In mezzo secondo l'ho messo in ginocchio. Era disposto a concludere qualsiasi affare.

— Veramente? — non riesci a trattenere le risa. — Gli avevate predisposto sul serio uno schermo sulla piazza della città?

— No, ma che importanza ha? Lui ha concluso

l'affare. Ha comperato i miei macchinari, in cambio di tutto lo stagno che potevo caricare nella mia vecchia carcassa di nave. In quel momento mi credeva capace di qualsiasi azione. Abbiamo messo per iscritto l'accordo e lui ha dovuto mantenere fede all'impegno.

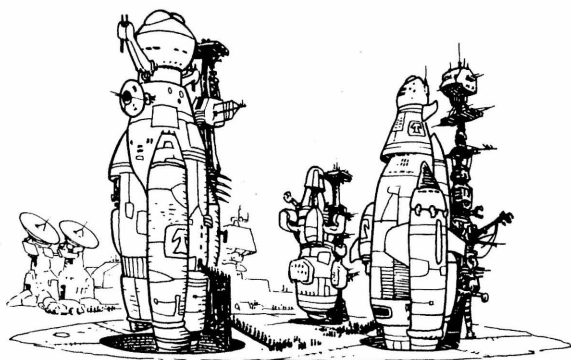
— Ma in questo modo l'avete ferito nel suo orgoglio — replichi. — Credete che abbia usato i macchinari?

— Altroché! È stato l'unico modo di recuperare la perdita, ne ha anzi ricavato dei soldi e la ferita all'orgoglio è guarita ben presto. Successivamente, alla morte del Rappresentante, è stato nominato lui stesso Rappresentante Imperiale di Synnax, cioè in pratica capo del pianeta, ed è divenuto un buon alleato per la Fondazione. Sono stato io ad aprire ai mercanti le porte di Synnax, non lo sapevi?

— Però! — concludi ammirato, mentre aumenti di due punti la tua INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* per questo racconto. — Avete fatto davvero un ottimo affare, anche se la vostra tecnica non è stata delle piú ortodosse.

— Ora ti spieghi perché mi hanno cacciato via dal seminario, quando avevo la tua età. Non ho proprio alcun senso morale! — ride il vecchio soddisfatto. Poi, dopo una breve pausa, continua tra sé: — Del resto, che importanza ha? Tu sai cos'ha detto Salvor Hardin a proposito della morale? «Non deve mai impedirti di condurre in porto i buoni affari!»

Riponendo la pipa, il vecchio mercante ti chiede se sei originario dei Quattro Regni (Anacreon, Smyrno, Konom, Daribow) o dei pianeti piú esterni: controlla il *Diario di Bordo* prima di rispondere.

Nel primo caso recati alla nota **314**, altrimenti continua la lettura con la nota **238**.

79

La tua astronave ha bisogno di qualche minima riparazione, dovuta all'effetto del vento solare del sistema dal quale sei di ritorno.

Consulta la *Mappa dei Domini Esterni* e il *Registro delle missioni*: se si trattava di una stella di prima grandezza, sottrai subito trecento crediti alla tua disponibilità liquida finale; se invece si trattava una stella di seconda grandezza sottrai centocinquanta crediti.

Effettua le sottrazioni direttamente nella colonna del DENARO FINALE: nell'ipotesi che questo punteggio sia finito sotto zero devi leggere purtroppo la nota **84**.

Per ragioni di tempo e di inadeguatezza delle attrezzature presenti nello spazioporto commerciale, non puoi, disgraziatamente, effettuare altre riparazioni, né sostituire o reintegrare gli scudi, né aggiungere altri dispositivi opzionali.

A questo punto la tua missione è proprio finita e te ne puoi andare tranquillamente a salutare la tua amica Pilar che vive su Terminus alla nota **299**.

80

— Proporrei almeno un ritocco sul capitale da rimborsare — incominci dubbioso, ma dall'espressione che vedi ti rendi conto di non aver margine di trattativa.

Prosegui alla nota **339**.

81

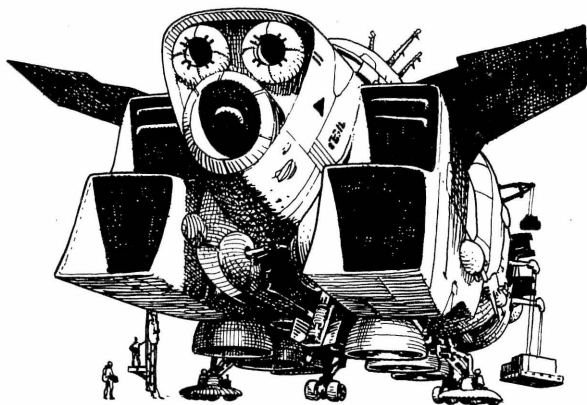
— L'espressione del Rappresentante era divertita: «Tutto qui? Unicamente a questo scopo?» Stringendo le palpebre mi guardò fisso negli occhi — continua il tuo amico mercante. — Sembrava sorpreso e al tempo stesso soddisfatto. Poi mi chiese cosa intendevo offrirgli. «Oro. Unicamente oro. Voi potete avere la macchina di cui mi sono servito per la trasmutazione. Avrete tanto oro quanto è il ferro a vostra disposizione. Una tale riserva, immagino, è sufficiente per tutti i bisogni. Vi basterà per comperare tutto quello che vorrete e per acquistare peso politico a dispetto della giovane età e dei nemici. E non ci sarà alcun pericolo: potrete usare la macchina segretamente; la potrete sotterrare nella piú profonda cantina della piú inespugnabile fortezza d'una vostra remotissima tenuta: l'apparecchio non cesserà di procurarvi ricchezza. Voi state comprando l'oro, non la macchina. Quest'oro non avrà un aspetto diverso da quello ricavato con i soliti sistemi.»

— Magnifica argomentazione — osservi interessato.

— Già. Il Rappresentante si era irrigidito e tutta la pelle della faccia sembrava vibrare. «E chi farà funzionare il trasmutatore?» mi chiese allora. «Voi stesso» risposi io. «Non occorrono piú di cinque minuti per imparare a manovrarlo. Posso insegnarvelo

quando volete. In cambio vi chiederò un prezzo alto. Questo è il mio mestiere. Poiché è una macchina di valore, voglio l'equivalente di mezzo metro cubo d'oro in ferro lavorato.» Mi diede la sua parola d'onore e pagò l'apparecchio una settimana dopo averlo ricevuto in ordine ed efficiente. Mi venne anche restituita la mia nave che era stata posta in quarantena allo spazioporto e dichiarata intoccabile. Hai capito come si convincono i barbari della Periferia?

Annuisci seriamente senza rispondere, mentre annoti mentalmente queste argomentazioni ed aggiungi due punti di INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo*.

Vai ora alla nota **272**.

82

Sei morto di crepacuore per non aver avuto abbastanza crediti da poter realizzare il tuo sogno e comperare una grande e moderna astronave da carico!

Stai piú attento nella prossima avventura e cerca di fare passi della lunghezza delle tue gambe.

83

Hai deciso dunque di fare rotta su Smyrno, un mondo tutto dedito al commercio, che possiede il piú grande spazioporto dei Domini Esterni ed è uno dei centri di traffico tra i piú importanti in questo settore della Galassia.

Sbarchi su Smyrno alla nota **34**.

84

Ma come fai a trovarti senza il becco di un credito? Elemosinare è considerato contrario all'etica dei mercanti della Fondazione. Devi abbandonare subito la tua attività, sei un mercante fallito.

Purtroppo ormai è troppo tardi per pentirsi. Non saprai mai quale futuro è destinato all'umanità galattica, a meno di non ricominciare quest'avventura, scegliendo piú attentamente le tue doti iniziali.

85

Qualcuno sospetta che tu sia uno dei mercanti della Corporazione, nonostante il tuo accento non sia certo quello di Terminus. Il tuo tentativo di mascherarti a questo punto si ritorce contro di te.

Devi giocare il tutto per tutto: se hai almeno otto punti di SPREGIUDICATEZZA ce la fai a dissipare i dubbi e continui la lettura con la nota **103**, in caso contrario vieni purtroppo smascherato alla nota **47**.

86

— Non vedo che relazione ci sia tra questo strumento del demonio e l'oro — disse il Gran Cerimoniere al mercante.

— Questa macchina — cominciò Twer, carezzando leggermente la superficie levigata della scatola — è capace di mutare i rottami di ferro in oro della migliore qualità. È l'unico strumento, conosciuto dall'uomo, che possa trasformare il ferro, il vile metallo che sostiene la vostra sedia, venerabile signore, e le mura di questo edificio, in oro, metallo nobile, giallo e lucente.

Il mercante si sentiva la bocca asciutta a forza di fare l'imbonitore. Era solito decantare le qualità dei suoi prodotti, e le sue parole erano assai convincenti. Ma per fortuna, in questo caso, il Gran Cerimoniere sembrava piú interessato al contenuto che alla foga delle espressioni.

— Dunque si tratta di trasformazione? Altri avevano proclamato di esserne capaci. Hanno pagato caro il loro sacrilegio.

— Sono riusciti nel loro intento?

— No. — Il Gran Cerimoniere sembrava quasi divertito. — L'azione di produrre oro è criminosa in sé, ma nel successo finale trova il suo perdono. Se il tentativo fallisce la punizione è inevitabile. Ecco, vediamo che cosa riuscirete a fare con la mia canna. — Puntò verso di lui il bastone di ferro che usava come canna da passeggio.

— Venerabile signore, vi prego di scusarmi, ma il mio modello di macchina è piccolo, preparato a mano, e la vostra canna è troppo lunga.

Il Gran Cerimoniere girò gli occhi attorno, poi disse a un ciambellano: — Datemi le fibbie delle vostre scarpe. — Le fibbie passarono di mano in mano. Il Gran Cerimoniere le soppesò, quindi le gettò per terra. — Ecco! — disse.

Twer le raccolse. Dovette spingere con forza per aprire il cilindro, strinse i denti e si concentrò al massimo per fare aderire le fibbie al centro dello

schermo dell'anodo. Dopo sarebbe stato piú facile, ma non poteva assolutamente fallire al primo tentativo.

Il trasmutatore a mano scoppiettò per almeno dieci minuti spargendo per la sala odore di ozono. I consiglieri indietreggiarono di un passo, e nuovamente qualcuno bisbigliò all'orecchio del capo. Il Gran Cerimoniere osservava la scena attonito, ma non si mosse.

Le fibbie diventarono d'oro.

Osservando la tua espressione assorta e incredula Twer scoppia in una gran risata. Hai perfino trattenuto il respiro durante il suo racconto. Vai a vedere come finisce alla nota **20**.

87

— Ognuno dei pezzi di questo strano gioco ha un diverso valore e muove in maniera diversa sulla tavola quadrettata — incomincia Pilar — ma il pezzo che conta per quanto ti dirò in seguito è quello piú importante, il Re, che solitamente viene raffigurato con una strana croce in testa per ragioni che nessuno oggi saprebbe spiegare. Il Re può muovere in ciascuno degli otto quadrettini che lo circondano, in orizzontale, verticale e diagonale. Deve però sempre spostarsi su una casella adiacente: non può né correre, né saltare...

— Ho capito, ho capito — la interrompi, cercando di farla arrivare presto a quanto ti interessa.

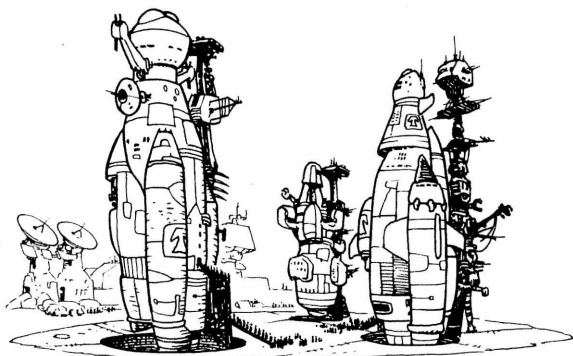
— Be', se hai capito questo, hai in mano la soluzione del codice segreto di priorità — risponde Pilar di rimando, con aria di sfida.

La tua impazienza ti ha reso un brutto servizio. Adesso devi cercare di capirlo da solo mentre sfogli le pagine per andare alla nota **159**.

88

Hai saggiamente deciso di orientarti all'inizio verso l'acquisto di una nave già pronta. Sottrai due punti di INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* per non averci pensato prima. Se il punteggio di questa dote è sceso sotto zero, leggi subito la nota **277**.

In caso contrario vai allo spazioporto della nota **348** per vedere cosa offre il mercato.

89

Come rivedi lo spazioporto del tuo pianeta natale, che avevi lasciato da giovane e che ritrovi ora da mercante della Fondazione, un'indescrivibile nostalgia ti vince. La scontata visita ai tuoi cari e i festeggiamenti per il ritorno fanno passare immediatamente in secondo piano le tue preoccupazioni commerciali: aumenta di un anno la tua ETÀ sul *Diario di Bòrdo*.

A poco a poco ti prende il sottile tarlo della nostalgia e ti invade un terribile senso di spossatezza che ti impedisce di lavorare.

I medici, tuoi amici di infanzia, accorsi in casa ti hanno visitato, ma sono rimasti dubbiosi: probabilmente è una questione psicologica profonda, scattata al momento del tuo ritorno a casa. Avresti fatto meglio a girare i vasti spazi dei Domini Esterni della Galassia senza ripensare alla tua casetta natia.

Se hai piú di quarant'anni, prosegui con la lettura della nota **132**, a patto però che gli occhi non ti si affatichino troppo; in caso contrario vai a leggere la nota **150**.

90

Alla fin fine hai deciso che è opportuno accettare la proposta del mercante. Non sai bene perché, forse non ne sei molto convinto, ma quello che ti è assolutamente chiaro è che sarebbe pericoloso rifiutarla. Diminuisci sei punti di RESISTENZA sul *Diario di Bordo* per l'indecisione: se questa dote è sotto zero devi leggere subito la nota **277**.

Prosegui poi a vendere il tuo carico alla nota **194**.

91

— Ora vi spiego le condizioni di interesse e i piani di rimborso del prestito, che diventeranno effettivi all'inizio delle missioni specificate — comincia il funzionario della Banca della Periferia e dei Domini Esterni.

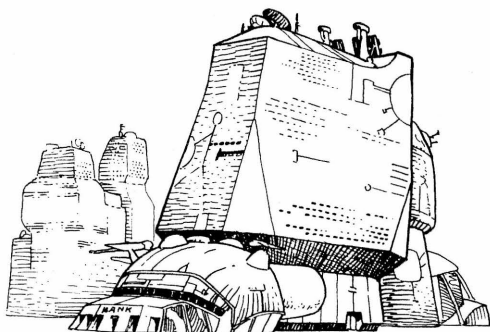
— Sono tutt'orecchi — rispondi in modo sbrigativo.

— Vi proponiamo due alternative a vostra scelta — continua l'uomo. — Nella prima rimborserete tre volte l'importo concesso in dieci rate a partire dalla quarta missione. Operativamente, prendete l'importo, moltiplicatelo per tre e dividete per dieci. Questa

è la cifra che dovrete versare per dieci volte, a partire dalla quarta e fino alla tredicesima missione.

Assenti con il capo, anche se ti sembrano condizioni piuttosto onerose. Il funzionario tiene però in serbo una sorpresa:

— Se lo preferite, potrete rimborsare il capitale aumentato solo di un terzo, ma in una rata unica alla partenza della seconda missione.

Se hai almeno quattro punti di SPREGIUDICATEZZA puoi leggere la nota **297**, in caso contrario prosegui alla nota **339**.

92

Grazie alla potentissima visione radar del tuo impianto busbar, sei riuscito ad accorgerti per tempo delle grandi navi da battaglia che pattugliano i confini esterni dello spazio intergalattico della Libera Costellazione delle Stelle Rosse.

Hai scelto perciò con grande cura una rotta molto defilata e - approfittando di una zona d'ombra - sei riuscito ad atterrare sul pianeta centrale alla nota **163** con lo scopo di vendere di contrabbando i tuoi macchinari.

93

Sei rientrato a casa soddisfatto per aver finalmente perfezionato l'acquisto della tua prima nave. Già domani potrai incominciare la tua attività di mercante riempiendo le tue stive allo spazioporto commerciale di Terminus e partendo successivamente per la prima missione.

Decidi perciò di passare un'ultima serata con la tua amica Pilar, prima di partire per i remoti spazi della Galassia esterna. Vi recate insieme in una sala olovisiva, dove viene proiettata una storia che ha per protagonista proprio un mercante, che si trova su un pianeta abitato da scettici osteggiatori della tecnologia.

Per vincere la diffidenza, il mercante propone una sorta di dimostrazione. Solleva con noncuranza una lastra di metallo e la depone su due cavalletti di legno. Prende uno dei suoi strumenti magici e tenendolo per il manico di cuoio lo sfila dalla custodia di pelle.

— Questo strumento — dice guardandosi in giro — è molto pericoloso, ma certamente non piú di una normale sega circolare. È sufficiente tener lontane le dita. — Mentre parla a voce alta e scandendo bene le parole, appoggia la punta dello strumento, facendolo scorrere su tutta la lunghezza della lastra. Istantaneamente la lastra si divide in due, mentre i convenuti fanno un gran balzo all'indietro.

— Si può regolare la lunghezza del taglio fino a un decimo di millimetro, e si può tagliare con la stessa facilità anche una lastra spessa cinque centimetri — continua il mercante, con un lieve sorriso. — Se si conosce l'esatto spessore del metallo, lo si può lavorare su un tavolo tagliandolo senza scalfire la superficie del legno.

Mentre parla fa funzionare la sega atomica, e i pezzi di metallo volano per la stanza.

Non ti sembra vero che da domani anche tu porterai nelle tue stive aggeggi di questo genere, ti viene da pensare mentre corri alla nota **285**.

94

Se non lo sei già, al termine del tuo servizio attivo la Corporazione ti nomina "consigliere esterno" della Fondazione: è una carica di grande autorità, che viene attribuita soltanto ai mercanti che hanno un'esperienza davvero eccezionale come la tua.

Ségnalo nello spazio riservato alle ANNOTAZIONI sul *Diario di Bordo* e prosegui alla nota **333**.

95

Pensi con rabbia che non riuscirai a seguire la strada di mercante che ti eri prefissato e non potrai gloriarti di far parte di quegli uomini energici, sui quali si tramandano racconti senza fine, che hanno adottato come motto uno degli epigrammi del grande Hari Seldon: «Non permettere mai che la morale ti impedisca di fare ciò che è giusto.»

Per conoscere la fine di questa avventura devi proprio ricominciarla da capo, scegliendo magari una strada meno sfortunata.

96

Dall'espressione di meraviglia che fanno i signori della Commissione per l'importazione di materie prime nel rivederti ti rendi conto del tempo che è passato da quando hai intrapreso la missione che ora hai felicemente portato a compimento.

Aumenta la tua ETÀ sul *Diario di Bordo* di un anno se sei di ritorno da uno dei Quattro Regni (Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow), di quattro se ritorni dagli abissi di Whassalian e di due invece se si tratta di uno degli altri sistemi.

Se la tua nave è equipaggiata con un sistema di carico/scarico computerizzato (controlla questo dato sulla scheda *Caratteristiche della nave*) prosegui alla nota **269**.

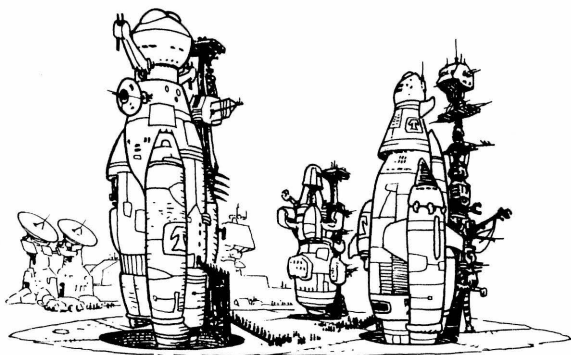
In caso contrario, considera il valore della tua età attuale e il numero della missione portata a termine.

Se entrambi sono pari leggi la nota **258**.

Se entrambi sono dispari leggi la nota **168**.

Se l'età è pari e la missione, invece, dispari leggi la nota **294**.

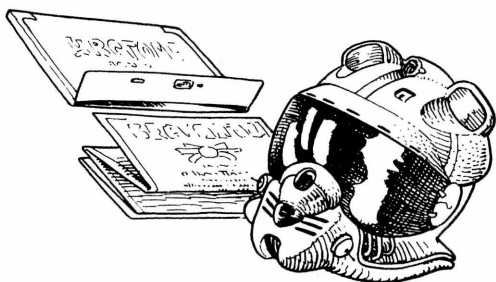
Se, al contrario, l'età è dispari e la missione pari vai a leggere la nota **21**.

97

Sbarchi su Terminus e ti fai largo tra la gente che affolla il vasto spazioporto, alla ricerca di un visafono pubblico. Dopo diversi tentativi – come sempre

numerosi apparecchi sono fuori servizio - telefoni da un visafono finalmente funzionante a una tua cara amica originaria della Fondazione per invitarla a mangiare qualcosa insieme questa sera. Pilar de Sagel Moreno, una ragazza di qualche anno piú giovane, che è tua compagna nel corso di Psicostoria, è contenta di risentirti e accetta volentieri.

La serata ti viene però rovinata dalla notizia che la ragazza ti porta: domani è la data prevista per l'ultima prova d'esame che ti manca. Riaccompagni velocemente a casa la ragazza in spaziotaxi e ti butti disperatamente sui libri, con l'intenzione di passarci tutta la notte.

Un po' insonnolito recati alla nota **270**.

98

Vai a rilento e purtroppo passa un altro anno senza che tu abbia conseguito il sospirato Brevetto. Aumenta di uno la tua ETÀ sul *Diario di Bordo*.

Per consolarti frequenti sempre piú spesso lo spazioporto commerciale e passi il tempo ad ascoltare le chiacchiere dei mercanti. Diventi amico di alcuni tra i piú famosi, e maledici il severo regolamento della Corporazione che non permette a chi è iscritto

alla scuola per mercanti di imbarcarsi in qualità di mozzo su navi altrui.

Una mattina d'autunno hai come al solito abbandonato i libri - su cui stavi studiando le caratteristiche di protezione dei messaggi a medio livello di riservatezza - per recarti a salutare il tuo amico Les Gorm, di ritorno dopo molti mesi di viaggio nei Quattro Regni. Lo trovi immerso in una discussione con Limmar Ponyets, un mercante tra i piú celebri, in un posto un po' rumoroso ma di sicuro fascino. Sono seduti a un tavolino dell'astrobar del secondo piano, con un bel panorama su tutto lo spazioporto.

— Bene, è ora che mi metta in viaggio. Come vanno i vostri affari quest'anno? — esclama Gorm, alzandosi.

Ponyets getta via la sigaretta e raccoglie il casco. — Ho imbarcato ora l'ultimo carico. Ho raggiunto la mia quota.

— Fortunato voi — replica Gorm. Poi, accorgendosi di te, ti fa un cenno di saluto, mentre la sua faccia si rattrista. Quando Limmar Ponyets se n'è andato, dopo aver lasciato sul tavolo un paio di spiccioli per pagare le consumazioni, Gorm si avvicina e a voce bassa ti chiede:

— Hai saputo la notizia, eh? Mi è dispiaciuto veramente, sai, ho pensato subito a te...

Cadi naturalmente dalle nuvole e cominci ad annaspare: — A me? Co... cos'è successo?

— Ma come — ti domanda stupito. — Non hai sentito i resoconti dell'ultimo Consiglio della Corporazione dei Mercanti? Guarda, è qui in seconda pagina — conclude, porgendoti un giornale, poi si allontana scuotendo la testa con tristezza.

Le mani ti tremano e un sudore freddo ti imperla la fronte. Sottrai un punto alla tua SALUTE, leggendo subito la nota **123** se è scesa a zero.

Con il cuore che ti batte forte in gola sfoglia presto il giornale e corri a leggere la notizia che ti riguarda alla nota **224**.

99

Riempi il questionario della Banca Centrale di Terminus desumendo i dati dal tuo *Diario di Bordo*. I punteggi delle doti che ti vengono richiesti sono ovviamente quelli in vigore in questo momento.

Per valutare la colonna VALORE CREDITO, tieni presenti le regole che seguono: se il tuo pianeta di nascita è uno dei Quattro Regni, cioè Smyrno, Anacreon, Konom o Daribow, aggiungi mille crediti nell'opportuna casella. Se hai ricevuto un'educazione religiosa segna pure mille crediti aggiuntivi. Puoi aumentare di mille crediti per ogni anno di età superiore ai ventidue: se ad esempio adesso hai ventiquattro anni, ti spettano duemila crediti aggiuntivi.

Per quanto riguarda le doti, somma i punteggi di ABILITÀ, ASTUZIA, CARISMA, RESISTENZA: puoi aumentare di cinquemila crediti se il totale supera i venti punti, di duemila crediti se invece è compreso tra quindici e diciannove punti.

Il totale della colonna VALORE CREDITO è l'importo massimo che la banca è disposta ad assegnarti: naturalmente tu sei libero di preferire un importo inferiore.

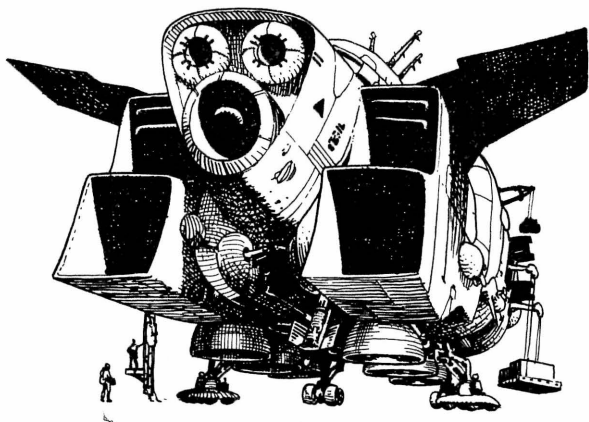
Nell'opportuno spazio della tabella *Prestito bancario* dovrai segnare l'importo, nonché le condizioni pattuite con la banca. Ti conviene, però, in un primo momento annotare questi dati a matita, via via che ti verranno presentati, confermandoli poi soltanto al momento della firma del contratto per l'erogazione del prestito.

QUESTIONARIO BANCA CENTRALE DI TERMINUS

DATO	RISPOSTA/ PUNTEGGIO	VALORE CREDITO
PIANETA DI NASCITA	__________	__________
EDUCAZIONE	__________	__________
ETÀ	__________	__________
ABILITÀ	__________	__________
ASTUZIA	__________	__________
CARISMA	__________	__________
RESISTENZA	__________	__________
TOTALE	_____	_____

CREDITO DI BASE 10.000

CREDITO CONCESSO __________

Leggi adesso la nota **318** per conoscere le condizioni di rimborso.

100

Controlla innanzitutto sul *Diario di Bordo* il tuo pianeta di nascita: segna sulla tabella dei *Pianeti visitati* che hai già toccato *due volte* questo pianeta. Se vorrai sceglierlo come meta di una tua missione commerciale, saprai certo come muoverti a tuo agio.

La tua carriera di mercante spaziale incomincia una mattina di primavera nell'hangar numero quattro dello spazioporto di Terminus, dove contempli con soddisfazione la tua astronave appena uscita dai cantieri. Un vecchio con la faccia raggrinzita dalle rughe, probabilmente un mercante in pensione, ti si avvicina apostrofandoti amichevolmente.

— Prima missione, eh? Ne vedrai delle belle, giovanotto! Per quale rotta sei in partenza?

— Non ho ancora deciso, devo prima consultare il *Bollettino dei Mercanti* e caricare le stive — ri-

spondi pensieroso, mentre fissi il tabellone luminoso che sembra sospeso nel nulla nell'immensità dell'hangar.

È quasi l'ora della trasmissione giornaliera del *Bollettino*, il dettagliato comunicato commerciale, politico ed economico che rappresenta il miglior strumento di informazione per la tua attività. Tutte le navi dei mercanti sono equipaggiate in modo da riceverlo via ultraonde su un piccolo monitor collegato con il computer di bordo.

Ti affretti a salire nella cabina di comando della tua nave, senza tradire la leggera emozione che ti sta prendendo. Leggi la nota **174**.

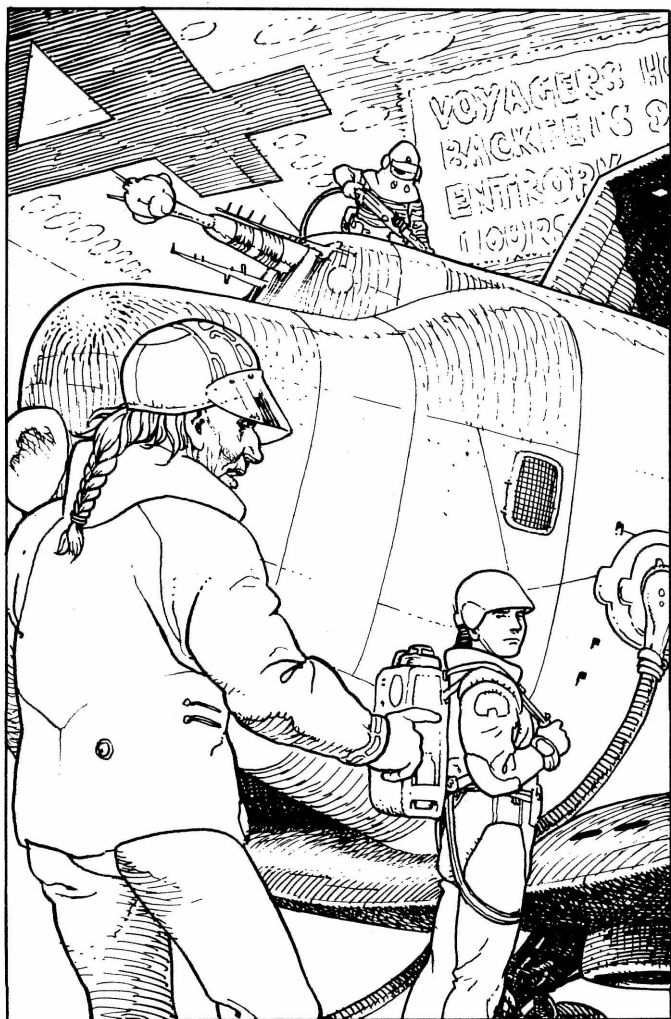
101

La partenza da Daribow avviene un mattino nebbioso d'inverno, dallo spazioporto di servizio, ben poco affollato in questa stagione. Nella foschia appare la sagoma dell'astronave in attesa: le stive sono riempite in tutta la loro capacità dai metalli che costituiscono la tua ricompensa per la partita di merce che sei riuscito a piazzare in questo viaggio.

Arrancando nella neve, apri il portello stagno. Ti giri tendendo la mano inguantata per salutare i pochi custodi dello spazioporto che ti hanno accompagnato. Richiudi il portello, ti sistemi ai comandi e via!... finalmente in volo per Terminus.

Lo raggiungerai dopo un viaggio di tutta tranquillità alla nota **172**.

102

Pilar appare indecisa alla proposta di accompagnarti in una breve escursione su una delle lune di Anacreon: deve studiare per i prossimi esami e non è si-

— Non ho ancora deciso... — rispondi pensieroso mentre fissi il tabellone luminoso che sembra sospeso nel nulla nell'immensità dell'hangar. (100)

cura che una vacanza in questo momento sia opportuna.

Se però hai almeno otto punti di CARISMA e quattro di SPREGIUDICATEZZA riesci a convincerla e partite insieme alla nota **28**; se è soddisfatta una sola di queste due condizioni devi recarti alla nota **259**; in caso contrario puoi continuare la lettura con la nota **341**.

103

Sei riuscito a vendere la tua mercanzia in cambio di cromo, che riempie ormai le tue stive. Pronto per ritornare su Terminus, ti dirigi allo spazioporto di Orsha II alla nota **126**.

104

Ti verrebbe voglia di piangere per non aver pensato prima a quanto fosse pericoloso rimanere in quel locale, una volta individuata con sicurezza una possibile spia: azzera subito i tuoi punteggi di ABILITÀ, di ASTUZIA e di ORIENTAMENTO sul *Diario di Bordo*.

Dopo esserti mestamente occupato della cremazione di Pilar procedi alla nota **56**.

105

— Sono piccole sfere di metallo, un tempo di vanadio, ma ora anche di rubidio o molibdeno. Hanno un aspetto a spicchi, dovuto alle incrostazioni di cesio che ne formano una specie di venatura sulla superficie esterna...

— Cesio? È un metallo tra i piú infiammabili, se non ricordo male...

— Certo, è scelto apposta per l'autocombustione spontanea che si genera se la capsula viene forzata. Come ti dicevo, serve per comunicare messaggi confidenziali e segretissimi, che non possono essere trasmessi normalmente a mezzo radio via ultraonde.

— Immagino che solo il destinatario sia in grado di aprire una *Capsula Personale* a lui indirizzata.

— È cosí. Per questo negli archivi della Corporazione esiste uno schedario di tutte le impronte digitali delle cinque dita della mano destra di ciascun mercante. Ogni *Capsula Personale* è calibrata esattamente su queste impronte e nessuno salvo il destinatario la può aprire.

— Non c'è il rischio che qualcuno manometta questo schedario? — chiedi dubbioso.

— È tra i documenti piú riservati della Corporazione — risponde Twer. — La sua custodia è il compito principale del Cancelliere Maggiore, la piú alta carica della Corporazione dopo il Capo Mercante.

— Che genere di notizie vengono trasmesse di solito con questo sistema? — chiedi ancora, incuriosito.

Twer prende dalla libreria alle sue spalle un esemplare di *Capsula Personale* lucente e te la mostra storcendo la bocca. — Io non ne ho mai ricevuta una che non contenesse cattive notizie.

Il vecchio tace, come se ricordasse qualche spiacevole episodio personale della sua lunga vita. Poi riprende a spiegarti il funzionamento della *Capsula Personale* alla nota **211**.

106

Superato finalmente l'esame, hai offerto a Pilar una cena galattica in una piccola taverna fuori mano, dove si possono gustare i piatti della cucina di Konom che è tra le piú reputate dei Domini Esterni.

Nessun ostacolo ti separa piú dal Brevetto di mercante: domani stesso incomincerai a lavorare per preparare la tesi. Aumenta di un anno la tua ETÀ sul *Diario di Bordo* e leggi la nota **300**.

107

Ecco che il comandante dello spazioporto ti dà finalmente il via libera per la partenza.

Se in questo momento non possiedi nemmeno un punto di FORTUNA, vai a leggere immediatamente la nota **321**.

In caso contrario, lasciato lo spazioporto commerciale di Terminus, devi impostare sul computer di rotta il sistema solare che hai scelto come tua destinazione ed annotato nel *Registro delle missioni*, preparandoti poi subito al Balzo nell'iperspazio.

Se hai scelto Anacreon, vai alla nota **275**.
Se hai scelto Askone, vai alla nota **205**.
Se hai scelto Daribow, vai alla nota **146**.
Se hai scelto Glyptal IV, vai alla nota **220**.
Se hai scelto Konom, vai alla nota **161**.
Se hai scelto Korell, vai alla nota **228**.
Se hai scelto Locris, vai alla nota **236**.
Se hai scelto Lucreza, vai alla nota **310**.
Se hai scelto Orsha II, vai alla nota **12**.
Se hai scelto Siwenna, vai alla nota **124**.
Se hai scelto Smyrno, vai alla nota **83**.
Se hai scelto la costellazione delle Stelle Rosse, vai alla nota **37**.

Se, per finire, hai scelto gli abissi di Whassalian, recati alla nota **342**.

108

— Eppure l'oro è oro — ripete il Grande Saggio,

dubbioso — ed è solo un mezzo di scambio. Mi sembra, nobile porporato, che siate troppo rigido nelle vostre critiche. — Ma ritira la mano dal metallo.

— Venerabile signore — insiste il mercante — voi siete la saggezza in persona. Consideriamo il problema sotto un altro punto di vista: se voi rinunciate a questi mezzi non potete offrire niente ai vostri antenati, invece con l'oro ricavato potrete adornare i loro templi. E sicuramente, se l'oro contiene in sé il male, ammesso che ciò sia dimostrabile, questo male si allontanerà immediatamente dal metallo allorquando venga usato per scopi religiosi e pii.

Un mormorio di assenso si leva nella corte.

— Vi farò una proposta migliore — esclama allora il mercante improvvisamente. — Tenete l'oro. Mettetelo sull'altare dei vostri antenati come offerta e trattenetemi per quindici giorni. Al termine di questo periodo, se non si manifesta nessun segno di dispiacere divino, non accadono cioè sciagure, sarà palese che l'offerta è stata accettata. Che cosa potrei offrirvi di piú?

Il Grande Saggio si alza per controllare se qualcuno disapprova, ma constata facilmente che tutti i consiglieri danno il loro assenso. Persino il porporato annuisce, masticando nervoso l'estremità dei suoi baffi.

Il mercante sorride, meditando sull'utilità di aver ricevuto una educazione religiosa, e la vicenda si conclude con lo scontato successo della sua iniziativa. Anche tu sorridi divertito, riponendo la bobina del librofilm.

Ti corichi dopo aver aumentato di due punti la tua INTUIZIONE sul *Diario di Bordo*. Prosegui alla nota **260**.

109

Hai calcolato le coordinate per il Grande Balzo nell'iperspazio in maniera assai approssimativa. Anche se assolutamente comune nella navigazione interstellare, è un'operazione che presenta pur sempre un certo margine di rischio e avresti fatto meglio a prestare piú attenzione ed eseguire il programma in modo controllato sul computer.

Se hai almeno quindici punti di FORTUNA, il tuo sesto senso ti convince a stare all'erta durante il Balzo: leggi in questo caso la nota **169**; in caso contrario non ti resta altro da fare che azzerare di colpo le tue doti di INTUIZIONE e ASTUZIA sul *Diario di Bordo* e recarti alla nota **52**.

110

La tua curiosità, unita a una buona dose di incoscienza, ha prodotto l'irreparabile. In occasione di un'udienza generale su Siwenna hai approfittato della confusione per sgattaiolare nelle sale del Palazzo della Repubblica riservate al Commodoro e al suo seguito. Hai incominciato a guardare dietro ai mobili e ad aprire i cassetti, convinto di riuscire a trovare qualche prova del tradimento patito dalla Fondazione.

Purtroppo, però, non solo non hai trovato nessun documento compromettente, ma al contrario sei stato scoperto tu stesso da un gruppo di giovani guardie personali del Commodoro, ben note su tutto il pianeta per la loro spietatezza e determinazione.

Sorprendendoti a rovistare in uno stipetto con le insegne dei mercanti della Fondazione addosso non hanno esitato un attimo e si sono slanciati contro di te tempestandoti di colpi e dandoti della spia.

Potrai leggere l'epilogo di questa triste vicenda alla nota **335**.

111

Una tesi sulle necessità religiose dei mercanti! È un argomento a prima vista bizzarro, ma sei certo che l'interessamento e l'aiuto di Limmar Ponyets, il padre del tuo amico, con il quale stai discutendo l'argomento della tesi, ti tornerà utile quando eserciterai la professione di mercante.

E poi, anche una motivazione morale ti spinge a questa scelta: negli immensi spazi interstellari, i mercanti vagabondi hanno bisogno di uomini che curino l'aspetto spirituale della loro vita cosí dedicata al commercio e ai beni terreni.

Ti mordi pensoso il labbro inferiore: "Ogni uomo ha il diritto di prepararsi al viaggio che lo condurrà in seno agli spiriti ancestrali. Cosí sono stato educato. Eppure non avrei mai immaginato che anche i mercanti avessero una fede."

Se hai almeno sette punti di INTELLIGENZA e otto di ORIENTAMENTO continua con la nota **167**; se possiedi una sola di queste doti recati alla nota **316**; in caso contrario leggi la nota **48**.

112

Non hai conoscenze nella banca, ma se possiedi almeno tre punti di RESISTENZA puoi fare una controproposta alla nota **80**; in caso contrario leggi la nota **339**.

113

Si narra che Limmar Ponyets stesse facendo la doc-

cia in una cabina sistemata in un angolo di un metro e mezzo per due, a non piú di tre metri dal quadro dei comandi della sua piccola astronave mercantile in navigazione tra Santanni e Pleuma, quando udí distintamente il trillo dello spaziotelefono che si ripeteva a intervalli regolari.

Gocciolando e ancora insaponato lanciò un'imprecazione e afferrò il ricevitore, mentre pensava che nemmeno nel vuoto siderale si poteva farsi la doccia senza essere disturbati. Tre ore dopo una seconda astronave s'accostò alla sua e una giovane sorridente entrò nella cabina di Ponyets passando lungo il tubo a tenuta stagna.

Per un viandante degli oscuri spazi della Periferia Galattica una visita a bordo è sempre un avvenimento eccezionale. Se poi si tratta di uno dei rarissimi mercanti di sesso femminile, la visita ha qualcosa di ancora piú insolito.

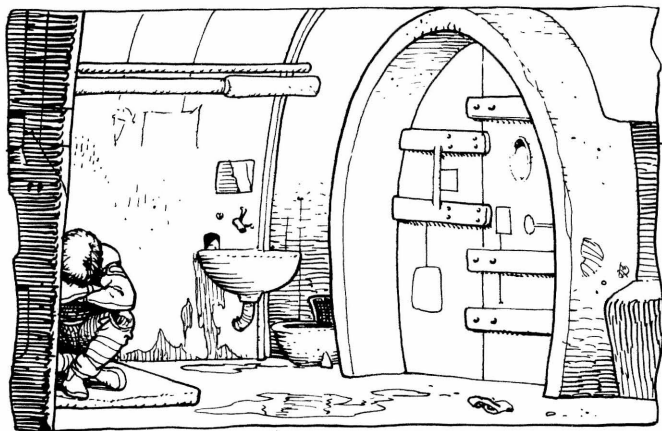
Per farla breve, la ragazza si presentò come un mercante indipendente, non ancora iscritto alla Corporazione (e questo giustificava il fatto che Ponyets non l'avesse mai conosciuta) e chiese a Ponyets di presentarla alla Corporazione e sostenere la sua candidatura.

Come Ponyets scoprí piú tardi, si trattava però soltanto di una volgare scusa per distrarlo mentre altri complici gli ripulivano completamente la stiva, carica di plutonio e molibdeno imbarcati sulle Stelle Rosse.

Ora che conosci uno dei piú celebri aneddoti che si raccontano sui mercanti, prosegui alla nota **57**.

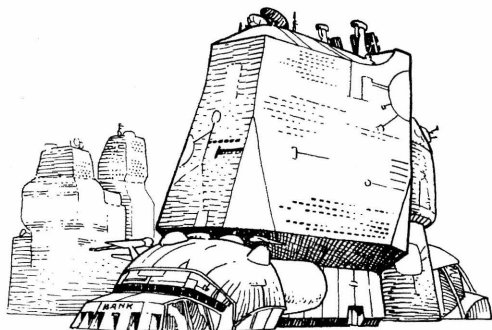
114

Vieni tradotto in una prigione senza finestre dove dopo una lunga agonia sei inevitabilmente destinato

a perire alla nota **225**, a meno che tu non possieda almeno sette punti di ASTUZIA, nel qual caso puoi recarti alla nota **31**.

115

Le condizioni ti sembrano comunque pesanti, ma se sei propenso ad accettarle leggi la nota **140**.

In caso contrario puoi provare presso l'unica altra banca di Terminus che si occupi di questo tipo di prestiti: vai allora alla nota **328**.

116

Tu hai risposto di essere nativo di uno dei Quattro Regni.

L'assistente del Sindaco ti ha guardato a lungo con aria perplessa, quindi ti ha chiesto che tipo di educazione hai ricevuto: se si tratta di un'educazione religiosa vai alla nota **73**, in caso contrario vai a leggere la nota **165**.

117

È un ristorante molto alla moda, con arredamento e cucina tipici di Smyrno. Tutti i camerieri indossano le inconfondibili giacche smyrniane dall'abbottonatura appariscente e alcuni musicisti si prodigano per rendere piú piacevole la serata.

A notte inoltrata dovrete prendere l'astronave di ritorno su Anacreon e da lí alle prime luci del nuovo giorno (ora locale) la grande nave di linea per ritornare alla Fondazione. Le ore che avete a disposizione non sono molte.

Pilar sa che ti vedrà molto poco nei prossimi anni: è destino dei mercanti di rimanere per periodi

lunghissimi lontani da Terminus e farvi ritorno soltanto per svuotare le stive e riempirle in fretta nuovamente. In queste condizioni soprattutto i mercanti piú giovani non pensano a farsi una famiglia, perché la loro vita non appartiene loro interamente, dovendo servire anche gli interessi dell'inflessibile Corporazione che li comanda.

Sarà forse a causa del vino di Locris che le hai generosamente offerto, ma Pilar ti sta guardando fisso negli occhi, combattuta.

Se hai almeno cinque punti di FORTUNA leggi la nota **70**, altrimenti recati alla nota **265**.

118

Rientrato su Terminus dopo questa infruttuosa e sfortunata missione, non riesci a perdonarti gli errori commessi e sottrai ben cinque punti di INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo*. Se il punteggio di questa dote è sceso a valori negativi, vai a leggere subito la nota **277**.

Aumenta la tua ETÀ sul *Diario di Bordo* di un anno se sei di ritorno da uno dei Quattro Regni (Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow), di quattro se torni dagli abissi di Whassalian, di due se si tratta invece di uno degli altri sistemi. Non dimenticare di segnare in ogni modo sulla tabella dei *Pianeti visitati* il sistema su cui sei stato.

Il tuo computer ti costringe ora a diminuire del dieci per cento il valore della casella DENARO INIZIALE, ottenendo cosí il DENARO FINALE per questa missione: esegui il calcolo e trascrivilo nell'ultima colonna.

Questa disgraziata missione è ormai soltanto un brutto ricordo: puoi andare a salutare la tua amica Pilar alla nota **299**.

119

Konom è - dopo Anacreon - il sistema piú vicino a Terminus e fa parte dei Quattro Regni. Ti capita di percorrere gran parte del breve tragitto che ti separa dal pianeta a fianco dell'astronave di un altro mercante, con il quale passi il tempo a chiacchierare via ultraonde.

Al momento di impostare le coordinate dell'unico Balzo nell'iperspazio che è necessario per coprire in tempo ragionevole la distanza che ti separa dal pianeta, il computer di bordo esegue i calcoli e tu li comunichi al tuo compagno di viaggio.

— No, non cosí, finiremo nel centro del pallido sole di Konom! — ti risponde concitato il mercante e ti implora di ritardare la manovra. Ti prendi un attimo di tempo per ascoltarlo, sospendendo per il momento il Balzo.

— Ascoltami, ho fatto questa rotta centinaia di volte — ti prega con la voce rotta dalla paura. — C'è un piccolo errore nel disegno della mappa computerizzata che usi: una volta ho seguito questa rotta al millimetro e mi sono salvato per un pelo dal cadere sul sole. Cerca di convincerti a darmi ascolto, varia di poco le coordinate: cosí arriveremo secondo una rotta un po' diversa da quella indicata dalle carte ufficiali, ma eviteremo ogni rischio.

Sei abbastanza perplesso, perché la mappa finora non ha mai sbagliato; d'altra parte il rischio di finire sul sole è mortale.

Se lo ascolti vai alla nota **138**, altrimenti leggi la nota **152**.

Attenzione, però: per poter compiere quest'ultima scelta devi possedere almeno sei punti di CARISMA sul *Diario di Bordo*.

120

L'assistente del Sindaco non sembra entusiasta della tua risposta e ne comprendi facilmente il perché. Chi è nativo di un pianeta diverso da Terminus garantisce la fedeltà alla Fondazione e al Piano Seldon solo con l'educazione religiosa.

Perdi due punti di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Bordo* per la sfiducia che vedi negli occhi del tuo interlocutore. Se ti trovi sotto zero con questa dote, devi leggere la nota **277**.

Prosegui alla nota **141**.

121

Se lo desideri, puoi personalizzare la tua nuova nave prima che esca dai cantieri Dornick facendo effettuare alcuni tra i seguenti lavori:

OPZIONE	COSTO (in crediti)
Installazione schermi protettivi aggiuntivi	3.000 per cm
Armamento cannoncino laser pesante	10.000
Installazione busbar	15.000
Installazione tubi L	20.000
Sistema di carico/scarico computerizzato	10.000

Ricorda che gli schermi protettivi si aggiungono in spessore allo scudo e servono per aumentare la difesa dell'astronave dall'attacco con armi convenzionali e laser.

Il cannoncino laser è un armamento offensivo che

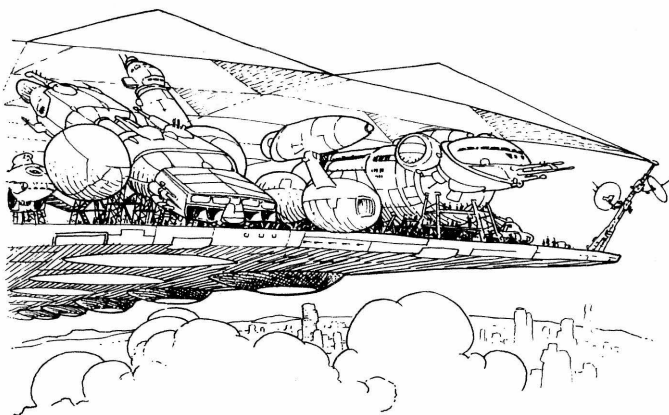
può servire contro altre navi con schermi di difesa non superiori a trenta centimetri.

Il busbar è un dispositivo di tipo radar estremamente sofisticato che permette di rendersi conto della presenza di altre navi a molti parsec di distanza.

I tubi L forniscono all'astronave un'accelerazione supplementare in caso di bisogno e sono utilissimi per fuggire da situazioni impreviste.

Vista l'abitudine che hai fatto durante le missioni precedenti, sei tenuto a confermare su questa nuova nave la scelta fatta in precedenza a proposito del sistema di carico/scarico computerizzato. Se lo avevi installato sulla tua prima astronave sei obbligato a comperarlo anche adesso; se non lo avevi non ti è permesso di sceglierlo ora.

Effettua le personalizzazioni necessarie alla tua nave, senza dimenticare di trascriverle sulla tabella *Caratteristiche della nave*. Annota in fondo anche il costo complessivo dell'astronave scelta, che dovrà risultare ovviamente non superiore ai crediti in tuo possesso in questo momento.

Procedi ora alla nota **11**.

Devi completare le tue scritture sul *Registro delle missioni*. Nella colonna RIMBORSI BANCA devi segnare l'eventuale rimborso dovuto in questo momento alla banca per il prestito che ti è stato concesso all'inizio della tua carriera di mercante.

Controlla i dettagli nella scheda del *Prestito bancario*: se è previsto un pagamento in coincidenza con questa missione, ricopiane l'importo nella casella RIMBORSI BANCA; se per questa missione non è previsto nessun rimborso, segna zero in questa casella.

Se l'importo del rimborso è superiore alla tua disponibilità di denaro in questo momento, vai a leggere la nota **84**.

In caso contrario, sottrai dal denaro l'importo del rimborso.

Quanto ti resta è disponibile per gli acquisti di merce: naturalmente non potrai spendere un solo credito in piú.

Entri ora nel Magazzino dei mercanti per rifornirti di oggetti da commerciare. Quando viene il tuo turno al banco, un commesso in camice bianco ti spinge davanti un terminalino portatile, poco piú grande di un pacchetto di sigarette. Inserendo la tua *laser card* nel lettore ottico compaiono sul minuscolo video a cristalli liquidi retroilluminati le quotazioni di vendita del giorno: per leggerle, devi effettuare però un altro calcolo. Prendi la tua età, dividila per cinque e guarda il resto.

Se è zero vai alla nota **16**.

Se è uno leggi la nota **157**.

Se è due continua la lettura con la nota **201**.

Se è tre vai alla nota **234**.

Se è quattro, infine, devi leggere la nota **346**.

123

Se il tuo punteggio di SALUTE è sceso a zero o a valori negativi, significa purtroppo che sei morto. La tua bara viene sepolta sotto un'enorme lapide di marmo bianco di Siwenna dove - per tua volontà - troneggia una scritta a caratteri cubitali: «Quello che conta è la visione chiara di ciò che deve succedere: servire il proprio Paese, servirlo con coraggio. Non importa avere sempre ragione: l'importante è non aver torto domani.»

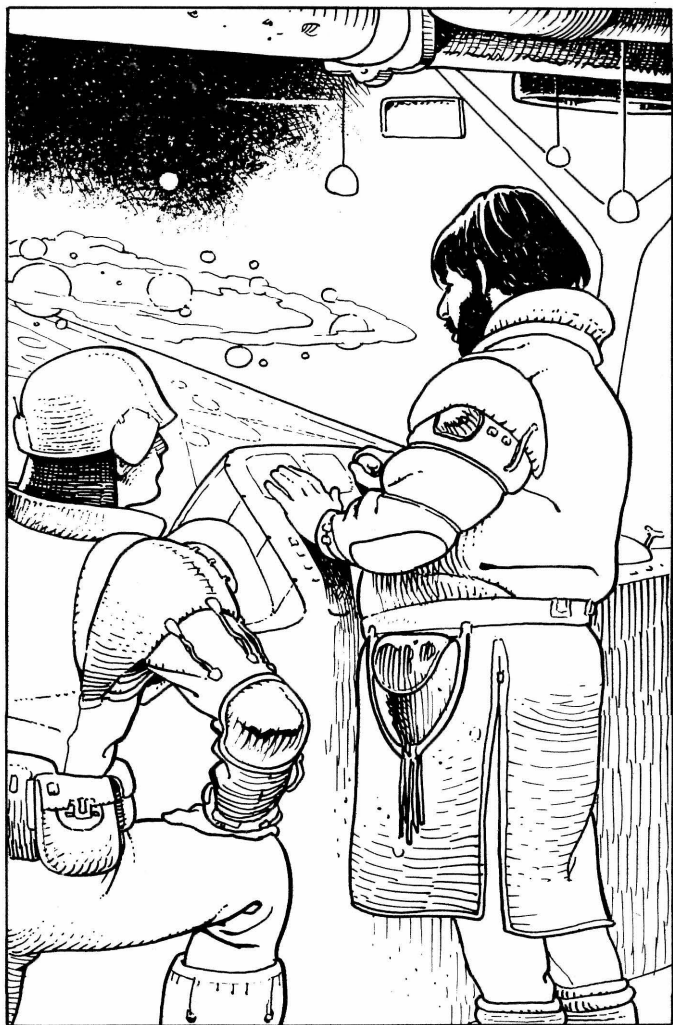
La tua avventura termina in questo momento: ricomincia dall'inizio, cercando di dare maggior peso a questa essenziale dote, senza la quale - come nella realtà - tutte le altre sono purtroppo inutili.

124

Sei ancora allo spazioporto di Terminus, nella grande sala di orientamento galattico, in compagnia di un mercante tuo conoscente che indica sulla tavola una carta stellare tridimensionale. Poi regola i comandi, e una costellazione di una dozzina di stelle si colora immediatamente di rosso.

— Questa — dice con calma — è la Repubblica di Siwenna.

Annuisci in silenzio, mentre il mercante, che presenta la curiosa particolarità di avere un occhio azzurro e l'altro nero, continua: — Ci sono stato. Un postaccio! La chiamano Repubblica, ma è sempre un membro della famiglia Barr che viene eletto ogni volta Commodoro. E se qualcuno si oppone, gli capitano strane avventure. — Storce la bocca e ripete: — Sono stato laggiú.

— Ma siete anche tornato, e questo non accade sempre. Tre astronavi mercantili, protette dalla

... nella grande sala di orientamento galattico... un mercante tuo conoscente indica una carta stellare... — Questa — dice — è la Repubblica di Siwenna. (124)

Convenzione, sono sparite in quest'ultimo anno nei confini del territorio della Repubblica. Ed erano navi armate di cannoncini laser pesanti e difese da spessi scudi di forza. Quali sono state le ultime notizie che avete ricevuto da bordo?

— Comunicazioni di servizio. Niente di piú.

— E cosa vi ha risposto Siwenna?

Il mercante sorride, ironico. — Non possiamo chiedere spiegazioni a Siwenna. La forza della Fondazione è nella fama di invulnerabilità di cui gode in tutta la Periferia. Credete che possiamo perdere tre navi e poi chiedere cosa ne sia avvenuto?

— Bene. E adesso vi spiace dirmi che cosa volete da me?

Il mercante non perde la calma. Ha un passato di uomo politico: nel delicato ruolo di segretario del Sindaco aveva il compito di ascoltare i consiglieri dell'opposizione, la gente che veniva alla ricerca di un posto, che gli sottoponeva piani di riforma, e persino pazzi che giuravano di aver previsto per intero il corso della storia futura, esattamente come l'aveva immaginato Seldon. Con un tale allenamento, ci vuole ben altro per fargli perdere il controllo di sé.

— Abbiate pazienza un attimo — ti risponde. — Dovete capire che tre navi perdute nello stesso settore in un anno sono troppe perché la scomparsa possa essere attribuita a incidenti. Ora, un armamento nucleare può essere sconfitto solo da un altro armamento atomico. La domanda cui si giunge è semplice: se Siwenna possiede armi atomiche, dove le ha trovate?

— E qual è la risposta?

— O Siwenna le ha costruite da sé...

— D'accordo. Allora l'unica altra ipotesi è che tra noi esista un traditore.

— È proprio quello che vi invitiamo a scoprire quando vi recherete laggiú. Siete anche un commerciante e a dire il vero uno dei migliori. Dovete andare su Siwenna.

— Come spia?

— No. Come mercante, ma con gli occhi aperti. Se riuscite a scoprire da dove ricevono l'energia atomica...

— Quando devo partire?

— Quando sarà pronta la vostra nave?

— Fra sei giorni.

— Allora partirete fra sei giorni. Il comandante dello spazioporto vi darà le informazioni necessarie.

Se non sei mai stato su Siwenna, rispondi: — D'accordo! — Ti alzi, gli stringi la mano con energia ed esci, dirigendoti verso la nota **26**.

In caso contrario vola alla nota **160**.

125

— Le navi dei mercanti devono essere piccole, veloci, ben protette e soprattutto molto capaci — spiega il tuo amico mercante. — Può essere utile disporre di piú stive separate, perché non è possibile caricare oggetti di tipo diverso nella stessa stiva.

Fa una pausa osservando il decollo di una nave in partenza per Siwenna, poi continua: — Non bisogna poi spendere troppo nell'acquisto della nave, perché dovrai pagare anche il carico: la Fondazione non vende a credito ai mercanti.

Lo ringrazi per questi consigli, ma l'uomo ci tiene a raccontarti ancora una sua storia personale che dice potrà insegnarti qualcosa sul modo di trattare gli affari.

— Su Pleuma, parecchi anni fa, preparai un trasmutatore per convertire il ferro in oro. Dovevo

convincere il Rappresentante locale all'acquisto dei miei macchinari. «Siete un curioso individuo» mi disse senza preamboli costui, socchiudendo gli occhi. «Per tutta una settimana non avete fatto altro che tentare di convincermi che ho bisogno di oro. Mi sembra una fatica inutile, visto che non ne ho affatto bisogno. Perché non mettete le carte in tavola?»

— E voi allora cosa avete risposto? — chiedi incuriosito.

— Gli ho detto, guardingo: «Non si tratta semplicemente di oro, ma di ciò che sta dietro l'oro.» Mi ha naturalmente domandato allora con un mezzo sorriso che cosa stesse dietro l'oro, cosí ho potuto rispondergli, inarcando le sopracciglia: «Io non ho intenzione di darvi dimostrazioni da baraccone. Tutta la messa in scena che di solito uso è fatta per le masse. Potrei produrre l'oro a bordo della mia nave e offrirvelo già bell'e pronto, evitando la vostra ostilità, ma ho accettato questo rischio al solo scopo di attirare la vostra attenzione.»

Lo guardi stupito e gli chiedi che cosa avesse risposto il Rappresentante.

Potrai leggere la risposta alla nota **81**.

126

Durante il viaggio di ritorno verso Terminus, stai rimettendo a posto gli appunti su costumi e tradizioni del pianeta che hai appena visitato (un mercante della Fondazione deve sempre viaggiare con gli occhi aperti e saper riferire alla Corporazione) quando il tuo computer di rotta ti informa che l'astronave sta per compiere il secondo Grande Balzo nell'iperspazio.

Interrompi il lavoro e ti rechi davanti alla grande

mappa siderale, frutto di secoli di perfezionamenti astronomici al servizio della navigazione spaziale. Si tratta in effetti di uno schermo olovisivo comandato da un potente computer il quale contiene le coordinate di tutte le stelle e gli oggetti conosciuti nella Galassia.

La mappa siderale è in grado di offrire una rappresentazione tridimensionale di qualunque settore del firmamento. Dopo aver regolato le coordinate del settore, lentamente alcuni punti luminosi dello schermo si mettono a brillare di luce piú intensa. La sensazione che si prova nell'ingrandimento di una mappa siderale è sempre la stessa, come trovarsi all'oblò di un'astronave lanciata a folle velocità nello spazio. Le stelle si avvicinano paurosamente, scivolando poi sui lati dello schermo. Alcuni puntini singoli diventano doppi e - a volte - si aprono in intere costellazioni. Nebulose lattiginose si trasformano in miriadi di puntini luminosi, ciascuno nettamente distinguibile.

Mentre osservi rapito come sempre questo spettacolo, il Balzo si compie, ma un inaspettato imprevisto si presenta alla nota **60**.

127

Se non hai mai conosciuto Eskel Gorov prima d'ora, purtroppo ogni tuo tentativo di avvicinarlo è sterile: leggi la nota **293**.

In caso contrario, se lo hai conosciuto casualmente molti anni fa, all'inizio della tua carriera di mercante, e ti ha fatto subito una buona impressione, ti stupisce positivamente l'offerta, partita da lui, di entrare al suo seguito per aiutarlo ad organizzare la campagna elettorale. Aggiungi per questo due punti di CARISMA sul *Diario di Bordo*.

Ti occupi all'inizio di varie questioni di segreteria, fino a quando finalmente arriva un'occasione significativa alla nota **229**.

128

Se hai utilizzato tutte le sillabe del messaggio ed hai ottenuto una frase sensata complimenti: Pilar ti guarda con grande ammirazione.

Nessuno prima di te era riuscito a comprendere senza spiegazioni il codice segreto di priorità della Fondazione. Aggiungi pure sul *Diario di Bordo* quattro punti di INTUIZIONE e due di ABILITÀ e prosegui alla nota **257**.

In caso contrario è meglio che tu chieda supplichevolmente aiuto alla tua amica alla nota **237**.

129

Il *Bollettino*, organo di informazione commerciale, comunica che ci sono alcune difficoltà di vendita nei Quattro Regni, a causa di una sovrapproduzione di merci scaricata negli ultimi anni da una miriade di navi mercantili. Ciò è dovuto anche al fatto che parecchi mercanti ormai non sono originari della Fondazione, ma al contrario provengono da altri pianeti, in particolare dai Quattro Regni.

Le altre notizie sono assolutamente di routine. Uscito dalla cabina della nave ti dirigi a passo deciso verso il Magazzino centrale, dopo aver preso una decisione sulla meta della tua attuale missione, che segnerai alla nota **8**.

130

— Già il Piano Seldon — prosegui pensieroso. Se

hai almeno dodici punti di INTUIZIONE un'idea ti folgora improvvisamente alla nota **279**, in caso contrario prosegui la lettura con la nota **231**.

131

Hai meritato ampiamente il titolo di Capo Mercante che per la prima volta uno straniero, non nativo della Fondazione, ha conquistato. Aggiungi un anno alla tua ETÀ sul *Diario di Bordo*.

La tua magnifica avventura si conclude in bellezza alla nota **350**.

132

Ti senti micidialmente stanco e troppo precocemente invecchiato. Sarà colpa del vino di Locris, con cui hai incominciato ad eccedere da alcuni anni, ma la tua tempra incomincia a mostrare segni di cedimento.

In realtà è la vita pesantissima cui ti sei sottoposto che ha debilitato il tuo organismo.

Se hai almeno quattro punti di SALUTE vai alla nota **189**, altrimenti alla nota **267**.

133

— La nascita dell'influenza della Fondazione — incomincia il Sommo Custode, avvolto nella sua Toga Rossa — ha avuto una matrice innanzitutto culturale, ma poi anche economica, tecnologica e sociale molto diversa, ad esempio, dalla formazione del Primo Impero Galattico. La Confederazione di mondi guidati dalla Fondazione che sta prendendo forma è saldamente basata non sul colonialismo - politico, economico o culturale - bensí su un rispet-

to fin troppo spinto delle minoranze e delle particolarità locali. L'omogeneizzazione verrà piú avanti, come risultato della frizione e della competizione tra i diversi sistemi che continueranno inizialmente, e verrebbe da pronosticare per un lungo tempo, a convivere.

La grande Sala del Tempio rimbomba a queste parole profetiche.

— In un contesto simile è essenziale che ognuno giochi correttamente il proprio ruolo e contribuisca a portare, per quanto da lui dipende, un modesto contributo alla costruzione della grande casa comune. Per chi opera nel mondo del commercio galattico, ciò significa anche rinnovare e armonizzare i flussi di comunicazione delle merci, che costituiscono la materia prima del nostro lavoro, senza tentazioni egemoni di soluzioni a buon mercato destinate a non adattarsi alle realtà locali e a mostrare ben presto la corda. Soltanto dalla cooperazione e dal rispetto reciproco nascerà quella soddisfazione di risultati che tutti gli operatori auspicano, sull'immenso scenario dei Domini Esterni che tutti noi, con il nostro lavoro, stiamo faticosamente costruendo.

Aggiungi un punto di RESISTENZA per aver sopportato fino in fondo questa predica.

Recati ora alla nota **59** se la tua astronave è equipaggiata di un sistema di carico/scarico computerizzato; in caso contrario vai alla nota **24**.

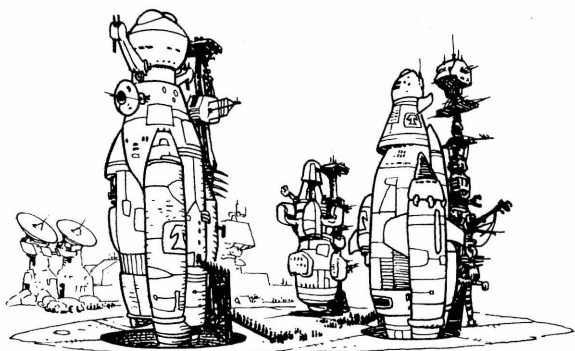
134

Appena entrato nell'orbita piú esterna della costellazione delle Stelle Rosse – due luminose stelle di prima grandezza che ruotano binate intorno a un centro comune – sei stato localizzato e scortato da tre grandi navi da battaglia, residuato del vecchio Impero,

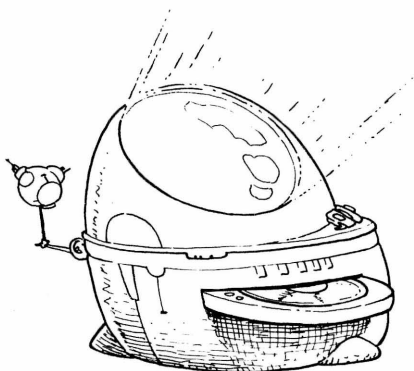
che pattugliavano la zona. Qualunque sia il loro sistema di avvistamento, devi convenire che è stato straordinariamente efficiente. Piú avanti, in prossimità del pianeta centrale, il blocco spaziale si dispiega nella sua intera potenza con lo schieramento degli incrociatori e delle altre piccole unità di appoggio.

È evidente che deve essere avvenuto di recente un deterioramento dei rapporti tra la Fondazione e la Libera Costellazione delle Stelle Rosse, e tu, purtroppo, non ne sei stato informato per tempo.

Le navi da battaglia ti stanno spingendo su una rotta che non è quella che porta verso lo spazioporto commerciale per l'atterraggio: se la tua nave è dotata di tubi L e di almeno sette centimetri di scudi, compresi gli schermi aggiuntivi (controlla la scheda *Caratteristiche della nave*) puoi cercare di scappare alla nota **25**, in caso contrario recati a leggere la nota **74**.

135

Atterrate finalmente su Anacreon con un sussulto che indica l'arresto totale dei motori. Vi riabituate

con un minimo di fatica alla forza di attrazione naturale del pianeta, sensibilmente superiore a quella di Terminus. Per scendere dal livello dell'hangar dove è attraccata la nave alla sala di controllo arrivi, situata parecchi piani sotto la superficie del pianeta, fate uso di un ascensore a repulsione di gravità, che per un attimo vi riporta alla ridotta gravità artificiale che era mantenuta sull'astronave.

Superate tutte le formalità di ingresso, risalite per recarvi alla stazione partenze locali alla nota **295**.

136

E cosí è finito il corso di ripetizione, che hai seguito insieme agli studenti ordinari dell'Università di Terminus.

Nel complesso, anche grazie all'aiuto di Pilar, hai imparato molte cose: per tutte le nozioni che hai appreso aumenta pure di un punto la tua INTELLIGENZA e di due punti il tuo ORIENTAMENTO sul *Diario di Bordo*.

Ti presenti abbastanza tranquillo all'esame finale di Psicostoria II alla nota **222**.

137

Ti sembra di riconoscere, frugando ben bene tra i tuoi ricordi di gioventú, il codice segreto di priorità della Fondazione, lo strumento di comunicazione piú riservato per i messaggi importanti tra i cittadini della Fondazione. Non sarebbe affatto strano, poiché il presidente della Commissione elettorale è nativo proprio di Terminus.

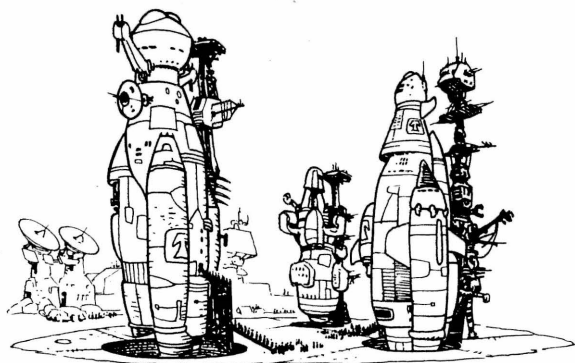
Se - nonostante i tuoi natali stranieri - sei in grado di decifrare il messaggio che hai trovato sul pezzetto di carta, segui le sue istruzioni per leggere la prossima nota. In mancanza di idee migliori devi leggere invece la nota **55**.

138

Chiedi al tuo collega mercante come fa a conoscere una rotta alternativa, che non è segnata nemmeno sulle carte computerizzate piú recenti. Ti risponde che la conosce e basta, ma sotto sotto capisci che la deve avere usata per certi traffici poco puliti, probabilmente per il contrabbando di liquori, severamente vietati su Konom.

Alla fine comunque ti sei convinto a seguirlo, sicché entrambe le astronavi si rimaterializzano nello spazio-tempo reale non lontane dal pianeta principale del sistema di Konom.

Purtroppo, però, gli strumenti di rilevazione si sono molto perfezionati nel frattempo: le vostre piccole navi non sfuggono ai nuovi busbar della guardia nazionale di Konom, che vi intercetta con una flottiglia spaziale da caccia.

Sotto il tiro di numerosi cannoncini disintegratori vi costringono a dirottare su un satellite disabitato del loro pianeta principale alla nota **6**.

139

Sei rientrato allo spazioporto commerciale di Terminus dopo questa sfortunata missione.

Non riesci a perdonarti gli errori commessi, e ciò ti costringe a diminuire di cinque punti la tua INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo*. Leggi la nota **277** nell'ipotesi che il punteggio di questa dote sia sceso a valori negativi.

Aumenta la tua ETÀ sul *Diario* di un anno se sei di ritorno da uno dei Quattro Regni (Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow), di quattro se ritorni dagli abissi di Whassalian e di due se si tratta invece di uno degli altri sistemi. Segna in ogni modo sulla tabella dei *Pianeti visitati* il sistema dal quale sei appena tornato.

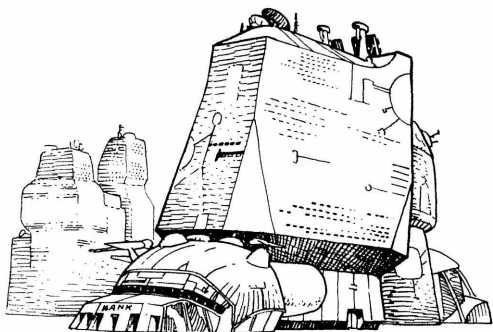
Azzera sul *Registro delle missioni* i valori delle tue stive per non aver potuto commerciare il carico; di conseguenza la casella VENDITE di questa missione resta a zero e il DENARO FINALE dovrebbe essere uguale al DENARO CORRENTE. Per fortuna, però, la Corporazione ha appena stipulato una sorta di assicurazione proprio contro questo genere di in-

convenienti: senza farsi troppo pregare la compagnia assicuratrice ti mette a disposizione la somma di mille crediti, che ti fanno trarre un sospiro di sollievo mentre li aggiungi nell'ultima colonna del *Registro delle missioni*.

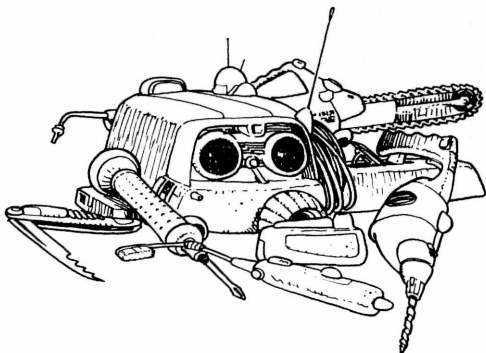
Vai alla nota **79** per effettuare le riparazioni che si sono rese necessarie all'astronave.

140

Perfeziona il prestito ricopiando sulla tabella *Prestito bancario* le condizioni personalizzate.

Finalmente, dotato di abbastanza denaro per acquistare la tua prima nave, vai alla nota **305**.

141

Mancano ormai pochissimi giorni alle elezioni. Sei in riunione con il gruppo di sostenitori del tuo partito e spieghi loro come vedi il nuovo ruolo dei mercanti della Fondazione.

Se hai almeno dodici punti di ASTUZIA vai alla nota **3**, in caso contrario devi andare a leggere purtroppo la nota **54**.

142

Ti viene da piangere a pensare che riuscirai a rivendere solo il contenuto della stiva anteriore.

Come se non bastasse, dovrai anche sbarazzarti del peso superfluo, perché è inutile riportarlo indietro sulla Fondazione: sicuramente quando tu sarai di ritorno gli oggetti saranno superati da altri di disegno piú moderno e non avranno quindi piú nessun valore commerciale.

Tuo malgrado devi pertanto azzerare il valore della stiva centrale e anche di quella posteriore, nell'ipotesi che la tua nave ne sia dotata: annota ogni cosa sul *Registro delle missioni*, quindi procedi a leggere la nota **166**.

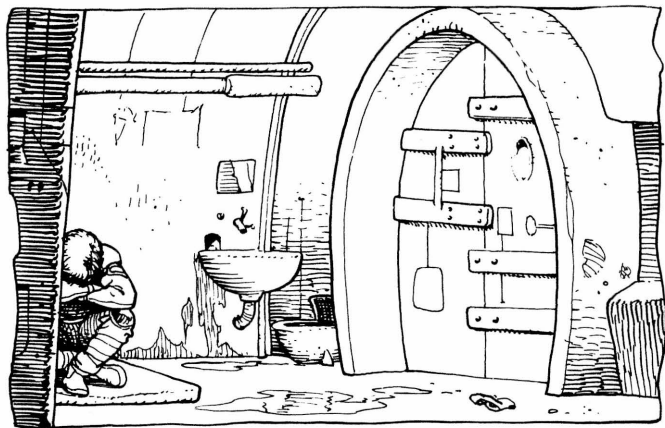
143

Hai impostato in tutta fretta le parole chiave «Seconda Fondazione» e hai avviato la ricerca automatica: il visore emette uno strano suono di avvertimento.

Controlli stupito e ti accorgi che non c'è nulla, assolutamente nulla, che parli di questo argomento misterioso.

Se vuoi continuare a investigare sul tema procedi alla nota **35**, altrimenti ritorna svelto alla tua riunione alla nota **231**.

144

Mentre stai parlando con Pilar, noti di sfuggita che un cameriere si sta avvicinando al tavolo per sparecchiare. C'è qualcosa nell'abbottonatura della sua giacca che non ti convince. Se hai almeno due punti di ORIENTAMENTO continua la lettura con la nota **15**, in caso contrario recati alla nota **66**.

145

La tua tempra eccezionale ti permette di resistere a lungo, ma nessuno si farà mai vivo per aiutarti. Rischi di morire di noia nella semioscurità della tua cella, ma a poco a poco ci fai l'abitudine e non ti accorgi piú nemmeno del passare del tempo.

Se vuoi conoscere il proseguimento del Progetto

Seldon devi proprio ricominciare a leggere questo libro dall'inizio.

146

Hai impostato le coordinate spazio-temporali di Daribow, un pianeta dei Quattro Regni ormai saldamente nell'orbita politica ed economica della Fondazione. È un pianeta relativamente vicino a Terminus, ma ciononostante è utile compiere un Grande Balzo nell'iperspazio per abbreviare il percorso a un tempo ragionevole.

Se non è la prima volta che fai rotta per Daribow (controlla per esserne sicuro le tue annotazioni sui *Pianeti visitati*) passa subito a leggere la nota **36** e ignora quanto segue qui sotto.

Devi effettuare ora il Grande Balzo nell'iperspazio: se hai almeno sette punti di ABILITÀ e sei di ORIENTAMENTO leggi la nota **71**; se una sola di queste due condizioni è vera leggi la nota **109**; in caso contrario hai calcolato veramente male le coordinate del Balzo e sarebbe stato meglio che tu avessi prestato maggiore attenzione, come potrai constatare alla nota **67**.

147

Il vecchio Twer guarda soddisfatto una voluta di fumo che esce dalla sua pipa.

— Non è tabacco di Vega — mormora tra sé — ma può andare.

Lo stai ascoltando attentissimo, seduto sul bordo della sedia. — Continuate, ve ne prego.

— Grazie — risponde Twer. — A un vecchio come me fa piacere parlare a qualcuno. Prima di rispondere alla tua domanda, ti racconterò la storia di

quella volta che il Patriarca di Synnax credeva di avermi messo in trappola perché la sua parola avrebbe avuto certamente piú valore della mia davanti al Rappresentante Imperiale.

La tua espressione interrogativa lo costringe a spiegarsi meglio:

— Ero riuscito a far accettare al Patriarca un trasmutatore, anche se ciò è severamente proibito dalla loro legge. Lui però avrebbe potuto sempre affermare di avermi preparato una trappola per puro scopo patriottico: per denunciarmi come venditore di cose proibite.

— È chiaro.

— Certo, ma il fatto è che non era in gioco soltanto la mia parola contro la sua. Vedi, il Patriarca non sapeva che esistessero registratori a microfilm.

Lo guardi incredulo, scoppiando in una sonora risata.

— Davvero?

— Proprio cosí — risponde Twer, ridendo anche lui. — Il Patriarca aveva le redini in mano, e io le mani legate. Ma quando ho preparato il trasmutatore vi ho incorporato il registratore, e l'ho tolto solo il giorno dopo averglielo ceduto. Cosí ho avuto una registrazione filmata perfetta, nella quale si vedeva il povero Patriarca che metteva in funzione i meccanismi e fabbricava l'oro, mandando al diavolo tutte le teorie religiose.

— Gli avete fatto vedere i risultati? — domandi stupito.

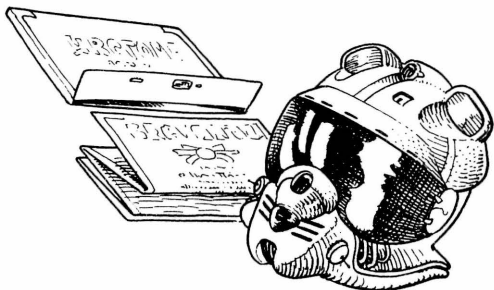
Troverai la risposta alla nota **78**.

148

La tua tesi di Brevetto è lí, rilegata in keflar con incisioni dorate per i titoli. Mentre aspetti di entrare nel-

la grande sala della Corporazione per discuterla, però, una domanda si agita all'interno della tua testa.

Sei un esperto di trasmissioni tra i mercanti e la Fondazione e conosci tutti i codici e i modi possibili per comunicare. Hai dato tu stesso un contributo importante a questa teoria, che verrà utilizzato certamente in maniera estensiva in futuro. C'è però qualcosa che ti rode dentro, che non sei riuscito a capire completamente.

Se hai almeno sei punti di INTUIZIONE riesci a mettere a fuoco di che cosa si tratta alla nota **274**, altrimenti continua la lettura con la nota **322**.

149

Sbarcato su Orsha II entri in contatto con alcuni mercanti locali per cercare di piazzare il tuo carico. Sai che la cultura rurale del pianeta non vede di buon occhio i mercanti della Corporazione. Per questo ti fai credere un mercante libero, titolare di una piccola impresa di import-export galattico, interessato ad importare sul suo pianeta, che hai però cura di non nominare mai, minerali grezzi e semilavorati metallici: aumenta di due punti la tua ASTUZIA sul *Diario di Bordo*.

Le trattative si trascinano comunque per le lunghe e hai modo di parlare a piú riprese con questi mercanti: spesso vieni invitato a casa loro e ne approfitti per conoscere anche le loro mogli e i loro figli, raccogliendo tutti i frammenti possibili sulla vita del pianeta.

Durante il tempo libero, passeggi oziosamente qua e là, come un vero turista, stando però ben attento a non dare nell'occhio alle numerose guardie che sorvegliano i piú importanti edifici della capitale di Orsha II.

Se hai almeno otto punti di ORIENTAMENTO e sedici di INTUIZIONE puoi leggere la nota **103**; se una sola di queste condizioni è vera vai alla nota **85**; altrimenti leggi la nota **47**.

150

Su questo sperduto sistema, lontano dalla febbrile operosità di Terminus, ti senti finalmente in pace con te stesso. È un pianeta di pensionati, fuori dalle principali rotte di traffico della Galassia, e sembra fatto apposta per chi come te desidera soltanto la pace per il resto della sua vita. Hai gettato alle ortiche il Brevetto di mercante, non ti sei piú curato della tua astronave, hai bruciato il *Registro delle missioni* disperdendone le ceneri al debole vento e hai concluso nell'oblio la tua avventura.

Se vuoi giungere a un risultato diverso e piú costruttivo, devi ricominciare subito da capo la lettura di questo libro.

151

Il secondo quaderno ottico di Pilar reca un disco blu nel suo centro. La narrazione riprende cinquant'an-

ni dopo l'esodo su Terminus, in condizioni dunque molto diverse: la vita è cambiata con la nascita di generazioni piú giovani, discendenti dei coloni originari, dotate di una nuova visione del ruolo della Fondazione ai confini della Galassia.

«Nel cinquantenario dell'esodo su Terminus, sei persone attendevano nella Volta del Tempo - una speciale sala a cupola fatta costruire nel Palazzo dell'Enciclopedia proprio per volere di Hari Seldon prima della sua morte - la riapparizione del grande padre della Fondazione, scomparso quasi mezzo secolo prima. Si trattava dei cinque rappresentanti supremi del Consiglio Cittadino dei Fiduciari dell'Enciclopedia e di Salvor Hardin, allora giovane Sindaco senza alcuna importanza.

«Mentre gli Enciclopedisti parlottavano tra loro, le luci della stanza si abbassarono. Hardin fissò la nicchia di vetro che dominava il centro della stanza e poi, con un gran sospiro, si sprofondò nella poltrona, sussultando all'apparire improvviso di un vecchio su una sedia a rotelle. La figura guardava dritto davanti a sé, e le mani tenevano un libro chiuso sulle ginocchia. "Mi chiamo Hari Seldon" disse, e la sua voce era antica e serena. "Se la prima crisi è stata superata felicemente, dovreste trovarvi qui, non c'è via di scampo. Se non ci siete, vuol dire che la prima crisi è stata per voi insuperabile. Ma ne dubito" aggiunse sorridendo "perché i miei calcoli danno una probabilità del novantotto e quattro per cento che non si verifichino deviazioni nei primi ottant'anni del Piano."

«Dopo una breve pausa la voce riprese: "Ogni crisi della nostra storia è stata fissata, e ciascuna dipende dalla felice conclusione della precedente. Questa è solo la prima crisi e chissà quale effetto provocherebbe alla fine una deviazione anche mini-

ma. Ad ogni crisi la vostra libertà sarà sempre piú circoscritta, fino al punto in cui le vostre azioni potranno dirigersi verso una sola meta. Tutto è stato calcolato: il Piano si sviluppa su un arco di mille anni e porterà alla nascita di un nuovo Impero."

«Un breve colpo di tosse, poi guardando i presenti con aria di grande stupore Seldon affermò: "Ebbene, io vi dico che l'*Enciclopedia* è un falso scopo, per mezzo del quale vi ho relegati su questo sperduto angolo della Galassia per fini che non posso ancora rivelarvi..."

«Fu in quel momento che, con l'aiuto del suo braccio destro Yohan Lee, Salvor Hardin attuò il suo colpo di stato, esautorando gli Enciclopedisti e concentrando su di sé tanto il potere politico quanto quello amministrativo su Terminus.»

Guadagna subito due punti di INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo* per tutte le informazioni che hai ricevuto.

C'è un solo librofilm su quel periodo della storia della Fondazione: puoi prenderne visione alla nota **230**. Se sei originario di uno dei Quattro Regni (Anacreon, Smyrno, Konom, Daribow) sei obbligato a documentarti in questo senso. Se invece la cosa non ti interessa, puoi passare al terzo quaderno di Pilar, contenente appunti di storia contemporanea, alla nota **340**.

152

Hai deciso di fidarti del computer di bordo e non del tuo collega mercante. Prosegui dunque sul piano di rotta già impostato e il Balzo ti porta vicino al sole di Konom, una pallida stella di terza grandezza, ma a una distanza di tutta sicurezza e su una rotta certamente fuori pericolo.

Il mercante tuo collega, che ti ha seguito dappresso, si dimostra molto sorpreso dall'aver sbagliato i conti, ma dice di consolarsi tirando fuori una bottiglia di acquavite di Pleuma per festeggiare.

Scopri cosí che hai parlato con il mercante dell'altra astronave in un raro momento di sobrietà, ma che in realtà si tratta solo di un volgare ubriacone.

Non ti curi piú di lui e procedi alla nota **38**.

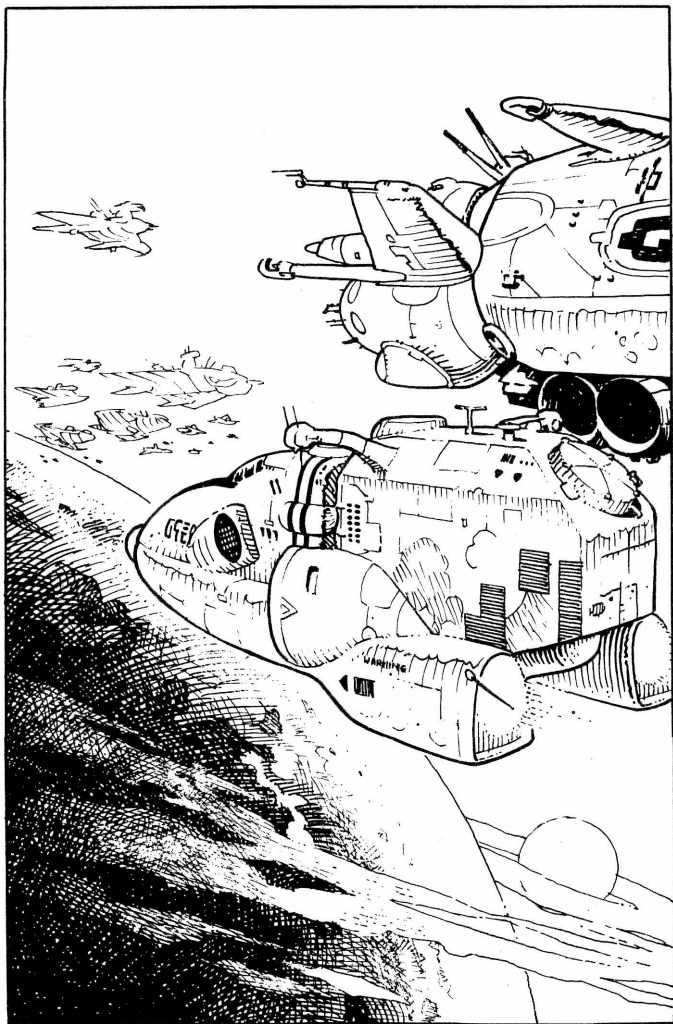
153

Appena entrato in maniera assai circospetta nell'orbita piú esterna della costellazione delle Stelle Rosse sei stato localizzato e scortato da due grandi navi da battaglia, residuato del vecchio Impero, che pattugliavano la zona. Piú avanti, in prossimità del pianeta centrale, il blocco spaziale si dispiega nella sua intera potenza con lo schieramento degli incrociatori e delle altre piccole unità di appoggio.

Le navi da battaglia ti stanno spingendo su una rotta che non è quella che porta verso lo spazioporto commerciale per l'atterraggio e visto lo stretto controllo che mantengono non ti sarà possibile nemmeno tentare di scappare: leggi perciò la nota **74**.

154

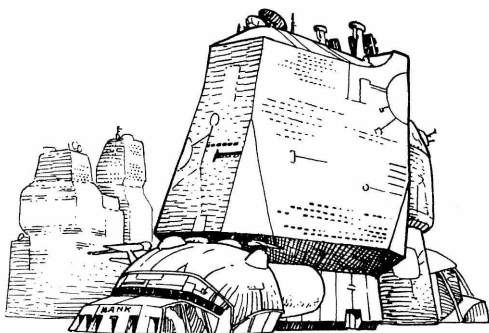
Sei molto in dubbio se utilizzare o meno l'informazione che hai avuto al tuo ritorno sulla Fondazione. Dopo lunga riflessione, decidi di tenere per il momento tutto per te e di aspettare l'occasione buona, continuando a badare innanzitutto allo sviluppo della tua carriera di mercante.

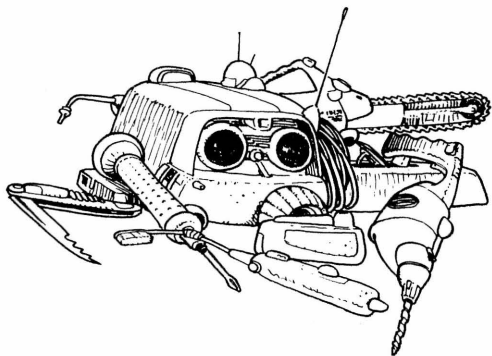
Raccolte comunque le notizie che cercavi, concludi senza intoppi la vendita dei tuoi macchinari, riempi le tue stive di materiali preziosi come il co-

Piú avanti, in prossimità del pianeta centrale, il blocco spaziale si dispiega nella sua intera potenza con lo schieramento degli incrociatori e delle altre piccole unità di appoggio. (153)

balto e il cromo, lasci Siwenna e te ne torni su Terminus alla nota **172**.

155

Per qualche ragione che non riuscirai mai a conoscere, il computer di rotta non ha rilevato che nello stesso istante dello spazio-tempo anche una grande nave da battaglia dell'antica flotta imperiale, chissà come finita in quei paraggi, sta effettuando un Balzo che porta al medesimo punto di arrivo, per quanto concesso dal principio di indeterminazione.

Azzera il tuo punteggio di FORTUNA sul *Diario di Bordo* per questa rarissima e improbabile coincidenza, quindi recati a scoprirne le amare conseguenze alla nota **315**.

156

La banca ti accorda piú tempo, concedendoti in entrambe le alternative di rimborsare quanto dovuto a partire però da due missioni piú avanti. Segna sul *Diario* questa dilazione e vai alla nota **339**.

157

Il terminale ti comunica gli oggetti disponibili a magazzino e i prezzi ai quali oggi potrai rifornire le stive della tua nave:

OGGETTI	STIVA	PREZZO PER METRO CUBO DI MERCE (in crediti)
Pile atomiche e altri ricambi	anteriore	80
Piccoli oggetti di uso personale (spazzolini, accendisigari, cacciaviti atomici, ecc.)	centrale	100
Oggetti industriali (pialle, seghe, trapani atomici, ecc.)	posteriore	120

Tieni sott'occhio questi dati mentre ti sposti per andare a leggere la nota **5**.

158

Non ci sono evidentemente problemi dopo l'atterraggio su Daribow per piazzare la merce con cui avevi caricato la tua nave. Le missioni commerciali permanenti della Fondazione sono stabilite sul pianeta da quasi un secolo, per cui non ti resta che recarti al Palazzo dei Liberi Scambi dei Quattro Regni, che sorge sulla piazza principale della capitale, proprio davanti a quello che un tempo fu il palazzo del vecchio Re.

Tutto il tuo carico è accettato e scaricato in tempi brevi dalle manovalanze locali. Naturalmente, come un collaudato cerimoniale impone, devi restare sul pianeta sei mesi per fornire le sostituzioni di eventuali macchinari non funzionanti o guastatisi entro il periodo di garanzia. È la parte piú tranquilla del lavoro di un mercante: alloggiato al Palazzo dei Liberi Scambi, devi essere reperibile per due ore ogni mattina, mentre per il resto puoi fare quello che ti pare.

È un'occasione unica per visitare il vasto pianeta, cosa che certamente non ti lasci scappare. Hai tempo inoltre per ritemprarti: aumenta di un punto la tua SALUTE sul *Diario di Bordo*.

Giunto alla fine della tua permanenza su Daribow quando ormai sul pianeta è arrivato il freddo inverno, dopo aver riempito le stive di manganese e cromo, se ne hai ancora voglia partecipa a una cena di addio con mercanti locali alla nota **9**, in caso contrario vai alla nota **101**.

159

La regola del "passo di Re" che Pilar ti ha spiegato è assai semplice: devi partire dalla sillaba con lettera

maiuscola, proseguire poi in una delle locazioni adiacenti, muovendoti appunto come un Re di quel-l'antico gioco, continuare poi da lí in maniera analoga fino ad aver percorso tutte le sillabe una volta sola, ottenendo cosí il testo nascosto del messaggio, che termina con un punto fermo.

Quando Pilar ha finito il suo racconto, la guardi con grande stupore e - preso lo stiletto a inchiostro elettrostatico - tracci alcune frecce indicando il percorso.

Vai a leggere il risultato alla nota **257**.

160

— *Voi* siete un traditore! — esclami indicandolo con un dito puntato. — Io sono *già* stato su Siwenna ed ho raccolto alcuni indizi. Non ci sono dubbi, vi denuncerò alla Corporazione dei Mercanti e al Sindaco di Terminus.

Lo stupore del tuo interlocutore a queste parole non ti sembra genuino: forse tutto il colloquio è una trappola, poiché già immaginava che tu fossi sulle sue tracce.

Dopo alcuni attimi di tensione, durante i quali vi guardate in cagnesco senza muovervi, il mercante dagli occhi di due colori diversi ti balza addosso gridando: — Adjimè!

Ti afferra subito per entrambe le maniche: è un tipo di presa che non ti aspettavi. Purtroppo non sai nemmeno che è un maestro di un'antica lotta, tramandata dall'epoca preimperiale e ormai praticata soltanto da una setta segreta di adepti fanatici, che con poche mosse ben assestate può ridurre il nemico all'impotenza anche in assenza di armi.

Con un colpo secco e velocissimo del piede ti stende a terra, proiettandosi addosso a te e immobiliz-

zandoti con una presa asfissiante alla nuca, mentre l'altra mano ti artiglia la gola.

A poco a poco ti senti mancare, mentre i tuoi punti di SALUTE scendono rapidamente a zero.

Non avrai la soddisfazione di sapere che quest'ultima parte dell'esercizio non era prevista dalle severe norme che regolano da millenni inenarrabili l'antica tecnica di lotta e che il mercante perderebbe la stima degli altri adepti se venissero a conoscenza della sua azione.

Purtroppo, infatti, sei morto e per raggiungere un risultato migliore devi necessariamente aprire il libro dall'inizio.

161

La tua meta è Konom. Controlla la tabella dei *Pianeti visitati*: se hai già visitato in precedenza questo pianeta, leggi la nota **75**, in caso contrario vai a leggere la nota **119**.

162

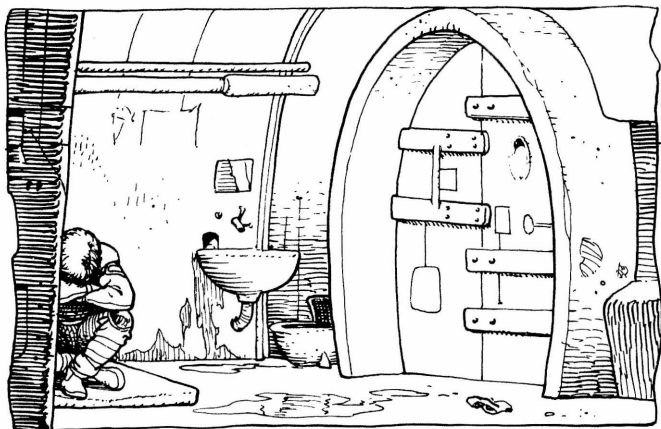
Sei per caso nativo di Smyrno? Se sí, leggi la nota **194**, in caso contrario vai alla nota **217**.

163

Sei sbarcato sul pianeta centrale della Costellazione delle Stelle Rosse. Hai piazzato in sordina tutta la tua mercanzia, caricando un quantitativo stratosferico di molibdeno.

Ti è andata cosí bene che - a meno che tu non abbia un sistema computerizzato di carico/scarico che si occupa degli aspetti contabili della tua attività - sei autorizzato a raddoppiare subito il valore in cre-

diti della tua stiva anteriore, cosí come è segnata ora sul *Registro delle missioni*.

Prosegui senza farti troppo notare alla nota **10**.

164

— Il messaggio è stato captato, finalmente! — ti viene da gridare forte mentre abbracci con commozione un vecchio contrabbandiere tuo vicino di cella, durante l'ora d'aria che ogni giorno vi viene concessa.

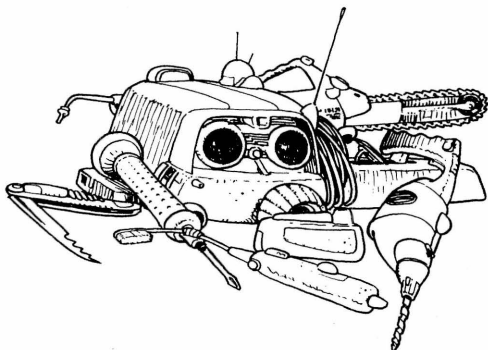
La tua fuga dal pianeta-prigione ha veramente dell'incredibile: un'astronave di mercanti atterra fingendo un'avaria e - mentre le guardie sono distratte dalla mercanzia trasportata - il comandante riesce a scalzare con un temperino-laser le inferriate della cella e a caricarti sulla sua nave.

Prendi il volo alla nota **199**.

165

Vedi che l'assistente scuote la testa insoddisfatto.

Per chi è nativo di un pianeta diverso da Terminus, l'educazione religiosa è garanzia di fedeltà alla Fondazione e al Piano Seldon.

Riporta al valore che aveva all'inizio il punteggio di CARISMA sul *Diario di Bordo* per la sfiducia che vedi negli occhi del tuo interlocutore. Prosegui poi alla nota **141**.

166

Riesci a concludere in un modo o nell'altro la vendita della tua mercanzia in cambio di uranio e del poco vanadio che riesci a procurarti. Quest'ultimo è molto richiesto attualmente su Terminus per la costruzione degli scafi leggeri e resistenti delle nuove astronavi.

Sbrigata ogni incombenza, puoi andare a leggere la nota **101**.

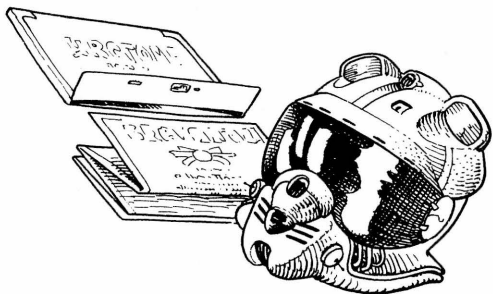
167

La concezione che gran parte dei mercanti, nel loro agnosticismo pagano, hanno della religione, è quella che è. Ma non bisogna nemmeno credere che i membri della gerarchia religiosa, i consolatori di anime,

siano schiavi assoluti della natura mitologica, anche se sembrano tali.

Sono uomini educati e anche, a volte, illuminati. I loro costumi religiosi, in senso ritualistico piú che etico, oltre che a consolare i colleghi sono rivolti a fornire alle masse dei pianeti con i quali entrano in contatto le ultime propaggini di quel manto di superstizione sotto il quale la Fondazione ha diffuso nella Periferia la tecnologia dell'energia atomica.

Con questa brillante tesi, suffragata da dati, tabelle e resoconti di interviste a mercanti, prendi il Brevetto di mercante con un'ottima votazione: aggiungi due punti di ABILITÀ, due di INTELLIGENZA e un anno di ETÀ sul *Diario di Bordo*.

Sei pronto a incominciare le tue peripezie alla nota **312**, a meno che tu non ritenga opportuno prima offrire alla tua amica Pilar l'opportunità di accompagnarti in una breve vacanza su una delle lune di Anacreon alla nota **102**.

168

La valutazione delle materie prime che l'apposita commissione ha fatto è molto semplice: valgono quanto la mercanzia che tu avevi acquistato per commerciare sul pianeta scelto per questa missione.

Poiché però è regola fin dall'inizio del commercio nei Pianeti Esterni che la metà del ricavo spetti a te, mentre l'altra metà è trattenuta dall'inesorabile fisco della Fondazione a titolo di tassazione, il tuo guadagno assomma a *metà* del valore del tuo carico iniziale: è il *moltiplicatore di ricavo*, che in questo caso non è a tuo favore e gioca come un divisore, che dovrai usare alla nota **7**.

169

Hai visto la morte in faccia: si è trattato di un meteorite di dimensioni colossali, materializzatosi improvvisamente davanti alla tua nave al termine del Balzo nell'iperspazio. Per fortuna eri al tuo posto di comando e hai fatto in tempo a schivarlo: per la paura, però, perdi tre punti di SALUTE. Leggi subito la nota **123** se hai toccato zero o valori negativi in questa dote. Azzera pure il tuo punteggio di FORTUNA: un salvataggio in queste condizioni non capita piú di una volta nella vita.

Dopo esserti rinfrancato con un goccetto di acquavite di Siwenna, prosegui alla nota **71** se eri diretto verso Daribow, alla nota **23** se ti stavi dirigendo invece verso Locris.

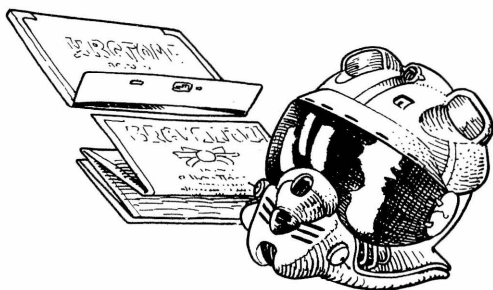
170

Una volta superato senza particolari difficoltà l'esame di Psicostoria II, non ti resta che concentrarti sulla preparazione del lavoro per il Brevetto di mercante che concluderà il tuo ciclo di studi.

Nel frattempo continui a frequentare la taverna dello spazioporto merci e ti diverti un mondo ad ascoltare, davanti a un buon boccale di birra scura di Siwenna, tutte le storie che i mercanti un po'

ubriachi raccontano di ritorno dai loro interminabili viaggi. Aumenta di un punto la tua INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo*.

È sempre difficile stabilire quali di questi racconti siano veri e quali apocrifi. Non ne esiste forse neppure uno che non sia almeno un poco esagerato: per esempio quello del mercante che fu derubato di tutto il carico mentre prendeva un tè in compagnia di una collega, promettendole il suo appoggio per entrare nella Corporazione.

Se lo conosci già, puoi andare subito alla nota **57**, in caso contrario continua la lettura con la nota **113**.

171

Se vuoi recarti ai cantieri a vedere i progetti di nuove navi continua la lettura con la nota **13**, in caso contrario non ti resta che aspettare alla nota **41** per vedere se in futuro metteranno in vendita navi piú interessanti.

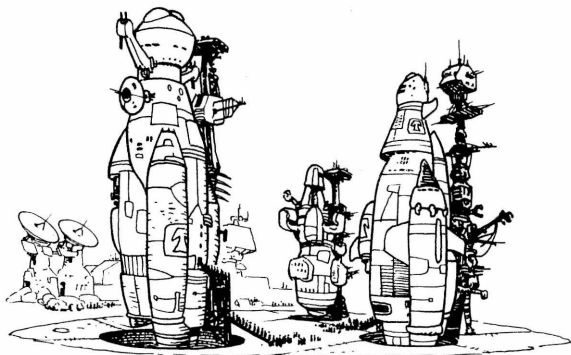
172

La tua astronave atterra nello spazioporto commerciale di Terminus in un turbinio di rumori diversi: il

sibilo appena percettibile dell'atmosfera che si lacera al passaggio dell'affusolato scafo metallico di vanadio-molibdeno, il ronzio del sistema di condizionamento autoregolato che mantiene all'interno costantemente una temperatura fresca, nonostante l'enorme calore sviluppato dall'attrito con l'aria, e infine il rombo cupo dei motori che frenano la caduta libera.

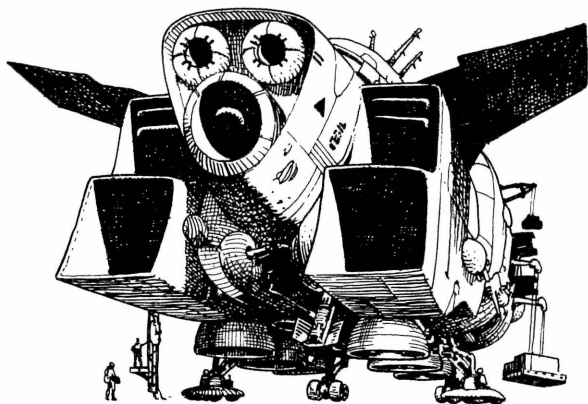
Sbarcato finalmente sulla Fondazione, ti presenti alla Commissione per l'importazione di materie prime per far valutare il contenuto delle tue stive e per ottenere l'autorizzazione allo scarico.

Solo in quel momento matureranno infatti i crediti che ti sei guadagnato con le tue fatiche: recati a leggere la nota **96**.

173

Hobbard Twer si offende molto per la tua interruzione e ti caccia via in malo modo. Blatera qualcosa sul fatto che i giovani d'oggi non hanno piú quel rispetto dovuto agli anziani, e che ai suoi tempi non era cosí, eccetera eccetera. È un discorso che hai già

sentito parecchie altre volte, cosí non te ne curi minimamente e te ne vai sbattendo la porta.

Non hai ottenuto nulla di utile da questo colloquio: perdi tre punti di INTUIZIONE sul *Diario di Bordo*. Se il punteggio di questa dote è sceso a valori negativi, leggi subito la nota **277**.

Non trovando alcun aiuto per la tesi, scegli un argomento a caso e ti metti a lavorare per conto tuo. L'interscambio di legnami pregiati tra i pianeti dei Domini Esterni non è però un tema eccitante, e ti risulta molto difficile procedere speditamente. Ti dilunghi al di là di quanto avresti desiderato: per questa ragione aumenta la tua ETÀ di un anno e recati alla nota **329**.

174

Sei al posto di comando della tua astronave, saldamente ancorata all'hangar numero quattro dello spazioporto commerciale di Terminus. È il momento della verità, sta a te decidere ora cosa fare.

Se desideri leggere sullo schermo del tuo compu-

ter il dossier riguardante la disponibilità di materie prime sui vari sistemi della Periferia, continua la lettura con la nota **301**.

Se vuoi invece dare un'occhiata alle distanze che separano Terminus dai sistemi che saranno meta delle tue missioni commerciali, recati alla nota **256**. Quando sei pronto per sintonizzarti in ultraonde per ricevere il *Bollettino dei Mercanti*, controlla il *Registro delle missioni*, prendi il numero della tua missione attuale, dividilo per cinque e guarda il resto.

Se è zero prosegui alla nota **129**.

Se è uno leggi le notizie riportate alla nota **45**.

Se è due recati alla nota **62**.

Se è tre leggi la nota **349**.

Se infine è quattro non ti resta che andare a leggere la nota **223**.

175

Sono costretti ad eliminarti in una maniera davvero ingegnosa. Ti ucciderà l'ultima persona al mondo che avresti sospettato appartenere alla misteriosa Seconda Fondazione: è proprio Pilar, tua compagna di una vita, che con infinita tristezza è costretta ad avvelenarti.

Non saprai mai quale futuro attende la Fondazione. Peccato, la tua avventura è finita male quando eri assai poco distante dal traguardo. Ricomincia dall'inizio e ce la farai.

176

Il comandante dello spazioporto ti notifica che devi considerarti in arresto in base ai protocolli della Convenzione tra Locris e la Fondazione. I due uomini che lo accompagnano, che all'apparenza non

erano armati, estraggono un disintegratore e un paio di manette magnetiche e ti invitano a seguirli.

Soltanto piú tardi ti renderai conto di qual è l'accusa che ti viene mossa: proprio poche ore prima del tuo previsto abbandono del pianeta il motore di uno dei piú piccoli utensili atomici che hai venduto su Locris è esploso, distruggendo un'intera famiglia. Nella disgrazia, hai avuto anche sfortuna: si trattava di notabili molto vicini al capo del Governo del pianeta e la decisione di imprigionarti per farti rispondere di questo incidente è scattata praticamente in maniera automatica.

Sottrai subito tre punti di FORTUNA sul *Diario di Bordo*.

Se il punteggio di questa dote è sceso a zero o a valori negativi, leggi subito la nota **277**.

Prosegui poi alla nota **114**.

177

A quest'età vuoi continuare ancora a fare il mercante e girare per la Galassia? Ti faresti ridere dietro: mercanti piú giovani hanno ormai preso in mano la Corporazione e voterebbero per la tua espulsione dal servizio attivo.

Senza sollevare un caso e rischiare questa umiliazione, è assai meglio che lasci stare e pensi a ritirarti tranquillamente in pensione.

Se hai visitato *tutti* i pianeti (controlla sulla tabella) puoi leggere la nota **94**, in caso contrario recati direttamente alla nota **333**.

178

Per contabilizzare sul *Registro delle missioni* la perdita dovuta alla resa delle pile atomiche, dimezza

subito il valore in crediti riportato nella casella corrispondente alla stiva anteriore.

Lascia poi Locris alla nota **214**.

179

Il primo Grande Balzo riesce perfettamente. Mentre attendi il momento giusto per effettuare il secondo, guardi alcuni vecchi librofilm riguardanti la storia del sistema che è meta del tuo viaggio. In particolare è narrata la storia di un barone durante la guerra tra Anacreon e Locris, avvenuta quasi un secolo fa, nonché le traversie susseguenti la sconfitta e la confisca dei beni quando Sef Sermak mise in atto la riforma agraria. Fu proprio l'esito della guerra contro Anacreon che attirò Locris nell'orbita politica della Fondazione. Queste notizie potrebbero servirti per capire meglio con chi avrai a che fare: aumenta di un punto la tua ASTUZIA sul *Diario di Bordo*.

Se non sei mai atterrato finora su Locris (controlla sulla tabella dei *Pianeti visitati*) prosegui alla nota **23**, in caso contrario leggi la nota **334**.

180

Su una romantica panchina del parco centrale del capoluogo del terzo satellite di Anacreon, alla luce naturale delle quattro rimanenti lune che inondano la notte di un chiarore perlaceo, riflettendo l'immensa luce del sole di prima grandezza di questo sistema, Pilar prende un pezzo di carta da una tasca interna della sua borsettina di mylar color cangiante.

Si mette a scarabocchiarlo con la punta di uno stiletto a inchiostro elettrostatico, sta qualche istante in silenzio prima di completarlo, lo degna ancora di

uno sguardo conclusivo per un ultimo controllo e te lo porge soddisfatta.

Lo potrai esaminare alla nota **51**.

181

Il tuo arrivo e il tuo sbarco sono stati da manuale, nessuno si è accorto della piccola nave mercantile con le insegne della Fondazione parcheggiata in aperta campagna sotto le fenditure di una roccia.

Hai cominciato, naturalmente, a cercare di contrabbandare la tua mercanzia, ma per un indicibile colpo di sventura ti hanno scoperto e preso: sottrai tre punti alla tua FORTUNA sul *Diario di Bordo*, facendo attenzione a non ritrovarti sotto zero, nel qual caso devi leggere subito la nota **277**.

Ti recano con le manette magnetiche ai polsi davanti al tiranno di Askone alla nota **250**.

182

Hai chiuso subito le labbra. — Cosí va bene — commenta il Gran Maestro di Glyptal, con tono sollevato. — Non posso sopportare chiacchiere inutili. Voi non potete minacciare e io non accetto suppliche. E non vedo come voi potreste espormi delle lagnanze. Non so quante volte ho avvisato voi vagabondi che le vostre diaboliche macchine non ci interessano, qui su Glyptal IV.

— Questo antico e onorevole pianeta non è un mercato chiuso ai mercanti della Fondazione — ribatti prudentemente, cercando di non irritare la suscettibilità del Gran Maestro. — Non siete noto nei Domini Esterni, nobile signore, con l'etichetta di nemico del progresso che si sono attirati addosso i tiranni di Askone e Whassalian.

— Questo è vero, per il Grande Spirito! — esclama soddisfatto il tuo interlocutore.

— E allora cosa mi impedisce, signore eccellentissimo, di offrire in cambio di stagno e plutonio, di cui il vostro felice pianeta è cosí ricco, tutto il mio carico di mercanzie nient'affatto diaboliche a metà, dico metà del loro prezzo?

Lo guardi dritto negli occhi con aria furba: aumenta di tre punti sul *Diario di Bordo* la tua ASTUZIA e di altrettanti la tua SPREGIUDICATEZZA per questo colpo basso, che vince in un attimo tutte le difese del Gran Maestro.

Se la tua astronave è dotata di un sistema di carico/scarico computerizzato recati alla nota **213**, in caso contrario leggi la nota **264**.

183

Tra le persone con cui hai preso contatto c'è purtroppo anche una spia della milizia nazionale di Askone.

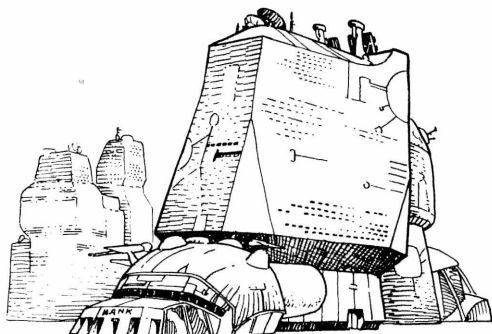
La situazione si fa disperata. Se hai almeno quindici punti di FORTUNA riesci a combinare il baratto prima che ti denuncino: vai in questo caso alla nota **204**. In caso contrario invece ti scoprono: leggi cosa succede alla nota **317**.

184

Pilar ti propone di prenderti un periodo di riposo per interrompere la tua intensa vita da mercante e per fare un'esperienza diversa.

Se vuoi seguire il suo consiglio, puoi accompagnarla in un viaggio di piacere su Vega alla nota **343**; in caso contrario la ringrazi e rimandi a un'occasione migliore: non stai infatti piú nella pelle dalla

voglia di ritornare allo spazioporto per intraprendere un'altra missione.

Vai in questo caso alla nota **174**.

185

È chiaro che quelle che il funzionario ti ha illustrato sono le condizioni che vengono offerte come standard. Contrattando potrai ottenere condizioni piú favorevoli sull'importante prestito che ti sta davanti.

Bisogna ora sapersi muovere: se hai almeno dieci punti di FORTUNA recati alla nota **68**, in caso contrario continua la lettura con la nota **261**.

186

Hai deciso di ritirarti spontaneamente dalla carriera di mercante. Finalmente coroni il tuo sogno di sposare Pilar nel corso di una cerimonia molto riservata, cui segue un rinfresco presso la Corporazione dei Mercanti.

Se hai visitato *tutti* i pianeti (controlla sulla tabella) passa a ritirare un'onorificenza alla nota **94**; in

caso contrario ti sei ritirato dal servizio attivo, ma non dalla vita politica, come potrai vedere recandoti alla nota **333**.

187

Scendendo a forza dalla scaletta della tua astronave, appena in tempo sei riuscito a nascondere un segnalatore psionico in mezzo ai capelli, attaccandotelo al cuoio capelluto.

Quando ti ritrovi in cella, dopo aver passato la visita medica di rito, lanci un disperato messaggio di soccorso: sai che tutti i mercanti in navigazione in quel settore della galassia dispongono di un rivelatore-amplificatore di onde in grado di sentirti, anche se nel complesso ritieni alquanto improbabile che qualcuno metta a repentaglio la propria incolumità per venire a salvare te, oltretutto su un sistema solare remoto e inospitale, che è un mercato chiuso per la Fondazione.

Le tue possibilità di evadere sono ridotte al lumicino, ma se hai almeno dodici punti di FORTUNA oppure piú di quindici punti di RESISTENZA si avvera un evento insperato: vai a leggerlo alla nota **332**. In caso contrario vai a purtroppo alla nota **251**.

188

È veramente un miracolo. Sei quasi incolume, ancorché sotto *choc*, mentre Eskel Gorov giace morto al tuo fianco.

È avvenuto tutto cosí in fretta che sei completamente frastornato.

Se dopo aver diminuito di dieci punti la tua SALUTE sul *Diario di Bordo* te la senti di partecipare alla Conferenza del pomeriggio al Municipio, leg-

Scendendo a forza dalla scaletta della tua astronave, appena in tempo sei riuscito a nascondere un segnalatore psionico in mezzo ai capelli, attaccandotelo al cuoio capelluto. (187)

gendo tu stesso il discorso preparato per Gorov, recati alla nota **245**, in caso contrario vai pure a leggere la nota **293**.

189

Sei stato colpito da un senso di spossatezza indefinito e non riesci a venirne fuori. I medici che si sono avvicendati al tuo capezzale non hanno riconosciuto i sintomi del tuo male e la cosa li ha stupiti non poco, perché ormai sono rarissime le forme di malattia che non possono essere curate.

Vista la difficoltà del caso, vieni ricoverato nella clinica "Salvor Hardin" dell'Università di Terminus, dove è stato sviluppato il sistema esperto medico in grado di risolvere i casi piú difficili.

Leggi l'esito alla nota **216**.

190

Osservi il paesaggio dalla cupola panoramica. Stai pensando che questo luogo potrebbe essere un ottimo mercato. Di Korell non si può dire molto di piú. Il viaggio in fondo è stato tranquillo: lo squadrone inviato a intercettare la tua nave mercantile ai margini esterni del sistema era composto di poche astronavi in cattivo stato, relitti della gloriosa flotta imperiale. Si sono mantenute a rispettosa distanza, e per una settimana hanno continuato a controllarti senza avvicinarsi.

Poi sei atterrato nello spazioporto e hai chiesto di essere ricevuto dal governo locale, ma non ti hanno ancora risposto.

— Proprio un ottimo mercato, potenzialmente — ripeti ad alta voce nella solitudine della tua cabina — ancora un territorio vergine.

In quel momento un ufficiale della guardia di Korell ti invita a scendere disarmato dall'astronave.

Alzi lo sguardo e getti le carte da un lato. Ti chiedi cosa devi fare ora. Sei nervoso e preoccupato per la situazione. Il campo è circondato da guardie armate, e dall'alto sei costantemente sotto il tiro delle navi di pattuglia. Che succederebbe se decidessero di farti saltare in aria?

Se hai almeno quindici punti di INTUIZIONE puoi leggere la nota **248**, in caso contrario se credi opportuno scendere dalla nave prosegui alla nota **278**, se preferisci rimanere asserragliato chiudendo bene i portelli stagni vai alla nota **306**.

191

Hai impiegato un mese per passare attraverso le innumerevoli schiere di funzionari minori che costituiscono una barriera fra il Gran Maestro di Glyptal e il mondo esterno.

Con ognuno di questi burocrati hai dovuto trattare con grande tatto e circospezione: aumenta per questo un punto di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Bordo*.

A ciascun funzionario hai strappato, usando tutta la diplomazia possibile, la firma su un documento che ti permette di conferire con il funzionario di grado superiore e naturalmente ciò ti è costato non poco denaro.

Sottrai subito duemila crediti dalla tua disponibilità segnata sull'ultima riga del *Registro delle missioni*. Se il tuo punteggio di denaro è ora sotto zero devi leggere purtroppo la nota **84**.

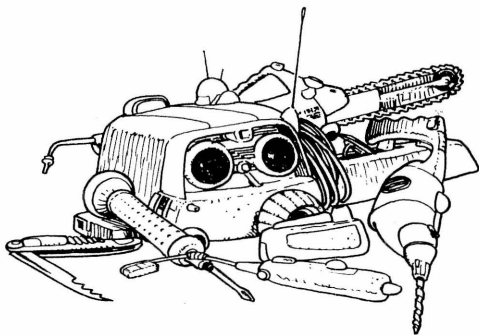
Finalmente vieni ammesso al cospetto del Gran Maestro alla nota **246**.

192

Purtroppo le tue doti non ti hanno permesso di scrivere un discorso degno dell'occasione.

Con una scusa Gorov ti manda a rappresentarlo alla Conferenza dei liberi mercanti, che si tiene sempre su Terminus, ma in una città a molti chilometri dalla capitale, mentre affida a un altro del suo seguito l'incarico di rifinirgli il discorso per il Palazzo del Consiglio Cittadino. Parti insieme con un collega piú giovane.

Sfortuna vuole che siate coinvolti in un grave incidente della strada, mentre guidi di notte nella nebbia che avvolge il pianeta per raggiungere per tempo la Conferenza. Azzera per questo i tuoi punti di FORTUNA sul *Diario di Bordo* e leggi la nota **290**.

193

Hai cercato di vendere da solo la tua mercanzia, organizzando un'asta pubblica allo spazioporto. In effetti hai avuto abbastanza successo, viste le circostanze e l'aiuto inesistente da parte delle autorità preposte al commercio: quello che hai ottenuto so-

prattutto però è un risparmio di tempo, perché altrimenti le lungaggini burocratiche chissà quanto a lungo ti avrebbero costretto a fermarti su questo pianeta. Aumenta due punti di FORTUNA sul *Diario di Bordo*.

Se non hai un sistema computerizzato di carico/scarico leggi la nota **330**, in caso contrario vai a leggere la nota **214**.

194

Per quanto ti sembri incredibile, la vendita procurata dall'ambiguo ometto dello spazioporto riempie le tue stive di ferro e di altri materiali pregiati.

La vicenda ti ha tenuto con il fiato sospeso fino all'ultimo momento e non ti ha fatto dormire parecchie notti per la preoccupazione: diminuisci per questo di due unità la tua SALUTE sul *Diario di Bordo*, leggendo la nota **123** se per caso ha toccato zero.

Giuri a te stesso che non rimetterai mai piú piede su questo pianeta, perché concludere affari in questo modo può essere redditizio, ma è estremamente stressante: per essere certo di ricordartene, annota questo giuramento sulla tabella dei *Pianeti visitati*.

Se possiedi un sistema di carico computerizzato parti subito - senza chiederti quali loschi traffici ci siano sotto - per lo spazioporto di Terminus alla nota **172**; in caso contrario leggi la nota **302**.

195

Se hai almeno dieci punti di ORIENTAMENTO il tentativo di assassinarti da parte di un agente della Seconda Fondazione va a vuoto: il tuo colpo di stato riesce e puoi leggere la nota **288**; in caso contrario

gli avversari hanno buon gioco: vedi cosa succede alla nota **175**.

196

Venuto a sapere del tuo passaggio per Terminus, il Capo Mercante ti convoca nella sede della Corporazione per assegnarti un riconoscimento per l'attività di colonizzazione della Periferia che ha impegnato tutti questi anni della tua vita. Tutti i mercanti che hanno raggiunto questo traguardo sono nominati *consiglieri esterni* della Fondazione: ségnalo, se già non lo hai fatto, nello spazio riservato alle ANNOTAZIONI sul *Diario di Bordo*.

Incontri anche il massimo rappresentante della religione su Terminus.

— Il vostro lavoro onora la nostra categoria — conclude dopo averti stretto la mano con forza. — Vi preghiamo di ritornare qui da noi dopo ognuna delle vostre prossime missioni, perché ci teniamo ad essere informati dai nostri *consiglieri esterni* sulle evoluzioni che avvengono nella Periferia.

Puoi aumentare di due punti i tuoi punteggi di CARISMA e di RESISTENZA sul *Diario di Bordo*.

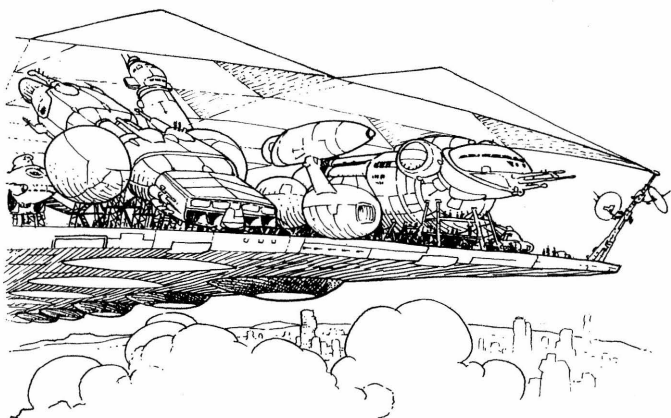
Recati poi alla nota **319**.

197

Compiuto l'ultimo Balzo sulla rotta di Vega siete entrati in rotta di avvicinamento allo spazioporto della capitale del sistema, che è il principale nodo di collegamento del cuore della Galassia Centrale con i Domini Esterni.

C'è un intenso traffico in arrivo, per cui siete costretti a immettervi in un'orbita geostazionaria per una ventina di minuti. Insieme a Pilar impieghi il

tempo guardando dall'oblò le gigantesche navi con il simbolo del Sole e dell'Astronave, vanto della marina dell'Impero Galattico ormai morente, che dopo aver superato le grandi distanze che dividono il cuore dell'Impero dalle stelle solitarie ai margini della Galassia, hanno avuto l'ardire di spingersi fino ai confini estremi dell'universo trasportando il modesto traffico di persone e mercanzie che ancora lega Trantor alla periferia di quello che fu il suo Impero.

Lo sbarco su Vega avviene alla nota **282**.

198

I cantieri Dornick sono un'immensa spianata coperta da un sottile tetto di wolframio, praticamente sospeso a mezz'aria cosí in alto che al di sotto si formano spesso leggeri strati di nuvole.

Ti viene presentato un giovane ingegnere il quale ti spiega che le navi in costruzione ai cantieri appartengono tutte alla nuova generazione, e sono piú grandi e piú capaci: non esistono piú le piccole astronavi sotto i cento metri che venivano prodotte un tempo.

Le navi differiscono per capacità di carico, motori, corazze e cubatura delle stive e hanno costi sensibilmente diversi. Sono bellissime, nelle loro armature ancora lucide, issate su impalcature ardite che si stagliano contro la lamiera di wolframio.

La tabella che segue riassume le caratteristiche di ciascuna nave.

NOME NAVE	COSTO (crediti)	LUNGH. (metri)	STIVE (m cubi)	SCUDO (cm)
Naiades	40.000	290	900	20
Argolid	30.000	244	700	10
Nefer	25.000	206	600	6
Vega IV	22.000	148	500	5
Sennacherib	18.000	102	300	4

Puoi scegliere la nave che preferisci tra quelle indicate. Poiché i lavori di allestimento in cantiere non sono completati per quanto riguarda gli interni, puoi dare ordine tu stesso di dividere il vano di carico nel numero di stive che preferisci (minimo: 1; massimo: 3). Dovrai inoltre decidere la capacità di ciascuna stiva, facendo attenzione che la somma del numero di metri cubi delle tre stive dia esattamente la cubatura complessiva indicata in tabella.

Se in questo momento hai denaro a sufficienza per ordinare una nave, compila sul *Diario di Bordo* una nuova scheda *Caratteristiche della nave*, annotando il nome dell'unità e gli altri dati ad essa correlati; prosegui poi per la personalizzazione alla nota **121**.

In caso contrario leggi la nota **49**.

199

Aumenta di due punti la tua RESISTENZA per es-

sere evaso di prigione: al tempo stesso, però, diminuisci di dieci punti la tua SALUTE per i postumi dell'umidità patita in cella.

Leggi subito la nota **123** se la SALUTE ha toccato zero o valori negativi.

Aumenta di quattro anni la tua ETÀ sul *Diario di Bordo*, elimina ogni ricordo di questa missione cosí malamente conclusa, cancellando tutta la riga che avevi parzialmente compilato sul *Registro delle missioni*.

Poi gira pagina e riprendi la tua vita da mercante ritornato su Terminus alla nota **174**.

200

Aggiungi un anno di ETÀ e tre punti di ORIENTAMENTO sul *Diario di Bordo*, ora che per te le porte della professione meglio retribuita della Fondazione sono finalmente aperte. Il fatto di non essere originario di Terminus ma di essere nato su un pianeta dei Domini Esterni, non costituisce un vincolo, giacché ci sono ormai parecchi mercanti stranieri.

Il tuo problema consiste ora nell'armare un'astronave da trasporto, nel caricarla e successivamente prendere il volo verso lo spazio sconfinato dei Domini Esterni.

Sei finalmente libero di incominciare la tua attività recandoti alle note indicate tra parentesi nel seguito: puoi andare alla Banca Centrale di Terminus per ottenere un finanziamento **(50)**, ai cantieri Dornick, dove potrai scegliere il progetto di un'astronave da carico **(13)**, allo spazioporto, per cercare di trovare una nave usata a poco prezzo **(348)**, oppure puoi tornare da Hobbard Twer per raccontargli l'esito della discussione della tesi **(280)**, o infine fare

una visita alla tua amica Pilar de Sagel Moreno che è a casa ammalata (**30**).

201

Il terminale del Magazzino ti comunica gli oggetti e i prezzi ai quali potrai rifornire oggi le stive della tua nave:

OGGETTI	STIVA	PREZZO PER METRO CUBO DI MERCE (in crediti)
Pile atomiche e altri ricambi	anteriore	60
Piccoli oggetti di uso personale (spazzolini, accendisigari, cacciaviti atomici, ecc.)	centrale	90
Oggetti industriali (pialle, seghe, trapani atomici, ecc.)	posteriore	100

Osserva questa tabella mentre ti rechi alla nota **5**.

202

Troppo tardi vedi alcuni giovani *huskin*, i violenti picchiatori che si riconoscono per la frusta neuronica di cui sono armati e per il lobo dell'orecchio destro mozzato.

Purtroppo i giovinastri ti sbarrano la strada e cominciano a schioccare la frusta neuronica. Perdi il controllo dei tuoi nervi e cerchi disperatamente di

... alcuni giovani huskin, *i violenti picchiatori che si riconoscono per la frusta neuronica di cui sono armati e per il lobo dell'orecchio destro mozzato. (202)*

fuggire in preda al panico, mentre azzeri sul *Diario di Bordo* i tuoi punteggi di ABILITÀ, CARISMA e SPREGIUDICATEZZA.

Gli *huskin* ti sono addosso. Non c'è piú niente da fare, devi andare a leggere la nota **335**.

203

Si leva dapprima un timido applauso, poi è un crescendo mai udito: i notabili rappresentanti della Fondazione sono disposti ad appoggiare la tua candidatura alla prestigiosa carica di Capo Mercante!

Passata la sbornia di entusiasmo per il successo del tuo discorso, naturalmente alcuni piccoli nodi vengono al pettine nel corso di una riunione privata con l'assistente personale del Sindaco alla nota **255**.

204

Rapidissimo sei riuscito a barattare con alcuni energumeni locali, evidentemente dediti al mercato nero, il contenuto delle tue stive in cambio di tantissimo

manganese, di cui Whassalian è particolarmente abbondante.

Non stai a discutere, né a tirare sul prezzo: quel che importa è andarsene al piú presto, perché sei certo che la milizia nazionale è già alle tue calcagna.

Intraprendi in tutta fretta il lungo viaggio che ti riporterà su Terminus: avrai tempo per oziare negli spazi interstellari, durante l'interminabile navigazione strumentale.

Rientri sulla Fondazione alla nota **172**.

205

Hai scelto Askone come destinazione della tua missione. È un mercato chiuso per i mercanti della Fondazione e chiunque si avvicini viene arrestato per contrabbando. Quando ne hai parlato via ultraonde a Les Gorm, un mercante tuo amico che hai incrociato di ritorno da Smyrno, hai sentito un momento di silenzio preoccupato all'altro capo dell'apparecchio trasmettitore.

— Sei sfortunato, amico — ha detto poi Gorm. — Non sarà facile: tra l'altro, Askone è un mercato chiuso.

— Lo so. Su Askone non è possibile vendere nemmeno un temperino. Non comperano utensili atomici di nessuna specie. Andare laggiú con i pochi affari che sono riuscito a combinare finora, sembra quasi un suicidio.

— Perché ci vai, dunque? Non puoi rifiutarti e cambiare destinazione?

Se segui il consiglio di Gorm leggi la nota **327**, in caso contrario recati alla nota **276**.

Attenzione però: se sei nativo di Askone non ti lasci certo impressionare e continui tranquillo il tuo viaggio alla nota **276**.

206

Non hai difficoltà a piazzare tutto il tuo carico ai Rappresentanti della Fondazione su Anacreon, i quali sono ben lieti di continuare a diffondere la tecnologia che assicura loro il controllo del pianeta attraverso il manto del potere religioso.

Durante il tempo che devi fermarti sul pianeta per lasciar trascorrere il periodo di garanzia sui macchinari, scopri con tua grande sorpresa che la predisposizione mistica degli abitanti di Anacreon è tra le piú alte di questo settore della Galassia.

Leggi con estrema attenzione un vecchio ma sempre valido studio comparativo di Gorda Matiewski - dell'Istituto di Sociologia Applicata dell'Università di Streeling, il centro culturale maggiormente avanzato nello studio delle discipline umanistiche su Trantor - che dimostra in maniera convincente, applicando metodi di regressione lineare, come il misticismo non sia mai scomparso da Anacreon. Rispetto agli altri tre grandi poli vicini - Smyrno, Konom e Daribow - il coefficiente sociologico di penetrazione relativa di questa tendenza su Anacreon è superiore in media dal duecento al trecento per cento.

Al termine dei sei mesi prescritti come periodo di garanzia ringrazi il Sommo Custode per averti messo a disposizione questo antico studio, che ti permette di aumentare di un punto il tuo ORIENTAMENTO sul *Diario di Bordo*.

Il viaggio di ritorno verso Terminus avviene nel migliore dei modi: passa a leggere la nota **172**.

207

Pilar resta in quella posizione, abbandonata contro di te, e scivola a poco a poco verso il basso sul tuo braccio. La sostieni, ma non puoi non notare che si è abbandonata come un corpo morto dopo averti sfiorato la guancia con le sue labbra.

In un attimo ti rendi conto di cos'è successo: nella profonda scollatura dell'abito, in mezzo alle spalle è piantato un minuscolo pugnale, dal quale esce un rivolo di sangue: Pilar è morta senza un gemito prima di poterti svelare il segreto.

Non saprai mai chi fosse il falso cameriere, ma dopo breve meditazione riesci a capire cosa c'era che non andava nella sua giacca: l'abbottonatura era rovescia! Uno smyrniano non avrebbe mai abbottonato la giacca in quel modo.

Ti verrebbe voglia di romperti la testa contro il muro per la tua stupidità nel parlare ad alta voce di un argomento cosí delicato: azzera subito i tuoi punteggi di ASTUZIA, ABILITÀ e INTUIZIONE sul *Diario di Bordo*.

Dopo esserti mestamente occupato della cremazione di Pilar procedi alla nota **56**.

208

È veramente un peccato: solo per una questione di

prestigio non potrai accedere alla carica di Capo Mercante, la piú ambita della Fondazione, alla quale ormai eri vicinissimo. Pensa che ti è mancata soltanto la carica di *consigliere esterno* per farcela.

La notizia ti sconvolge totalmente, al punto che accarezzi l'idea di preparare un colpo di stato a tuo favore, infischiandotene della convenienza politica e del Piano di Hari Seldon.

È chiaramente un errore fatale, come potrai renderti conto da solo alla nota **247**.

209

— Se non mi concedete almeno un po' di tempo per guadagnarlo, non riuscirò mai a restituirvi il vostro maledetto denaro! — sbraiti.

La tua decisione ha evidentemente fatto colpo, perché il funzionario ti guarda pensieroso e poi conclude:

— D'accordo, d'accordo, non prendetevela tanto. Diciamo che tutti i rimborsi programmati slitteranno di una missione in avanti, vi va bene?

Annotalo e prosegui alla nota **115**.

210

— Dove mi conducete? — chiedi via radio alla flottiglia di navi da pattuglia che ti scortano, indicandoti la rotta.

— Nei possedimenti minerari ai confini esterni del nostro spazio — ti rispondono senza simpatia. Nel complesso sei fiero di te. Ti sei occupato di questo affare per guadagnare soldi, non per salvare la patria. Hai venduto il tuo carico per il massimo del prezzo raggiungibile su questo barbaro sistema. Meglio che niente, ti aiuterà a farti raggiungere la tua quota di vendite.

— Cosa andiamo a fare in questi possedimenti minerari? — chiedi ancora, facendo finta di non immaginare la risposta.

— Stiamo andando a caricare stagno, mercante. Tanto da riempire ogni scomparto di quella vostra barcaccia. Scenderete giú a caricare. Lo stagno è il vostro guadagno in questo affare.

— In cambio del mio intero carico di prodotti atomici? E a metà del loro prezzo? — protesti.

I tuoi interlocutori non rispondono. Alzi le spalle, non te ne importa certo. Lascerai questo posto pensando che in fondo ti è andata abbastanza bene. Dopo un viaggio assolutamente senza storia, rientri su Terminus alla nota **172**.

211

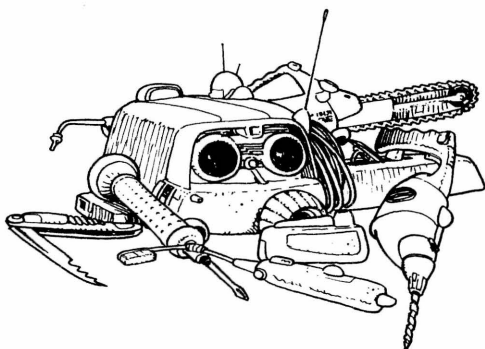
— L'interno della *Capsula Personale* — continua Twer — contiene un rotolo di microfilm trasparente che si può svolgere. Bisogna leggere il messaggio senza staccare gli occhi dalla pellicola e assai rapidamente, perché il microfilm si annerisce e brucia man mano che viene svolto. In meno di mezzo minuto tutto il messaggio viene incenerito: la combustione si sviluppa a contatto con l'aria.

Aumenta di un punto la tua ABILITÀ per le informazioni che hai ricevuto.

— Naturalmente, però, non è questo il mezzo consueto per comunicare tra le astronavi dei mercanti — osservi.

— Certamente no — risponde Twer. — Normalmente a breve distanza si parla via radio a ultraonde, utilizzando di solito una lunghezza d'onda speciale non intercettabile dagli estranei. Le distorsioni sulle lunghe distanze rendono però impraticabile questo mezzo a poco piú di qualche parsec.

Sei abbastanza soddisfatto dall'esito di questo primo colloquio con il vecchio Twer: l'argomento della tua tesi ti sembra abbastanza vasto e stimolante.

Se hai almeno sei punti di INTELLIGENZA e quattro di ORIENTAMENTO procedi alla nota **27**, se una sola di queste condizioni è soddisfatta vai alla nota **331**, in caso contrario leggi la nota **98**.

212

Il luogo non è ameno, ma perlomeno riesci a concludere buoni affari in tempi ragionevoli. Devi soltanto prendertela con te stesso se la mercanzia trasportata nella stiva centrale (se la tua nave ne è provvista) era stipata in maniera cosí rovinosa, che tutto il carico risulta inutilizzabile.

Se non possiedi un sistema di carico/scarico computerizzato azzera per questo il valore della stiva centrale sul *Registro delle missioni*.

Se hai almeno dieci punti di FORTUNA vai a leggere la nota **281**, in caso contrario recati allo spazioporto di Lucreza per ottenere il visto finale che ti permetterà di lasciare questo sistema alla nota **252**.

213

Lo sconto che hai concesso sulla vendita dei tuoi macchinari è stato veramente un piccolo capolavoro ed ha rovesciato una situazione che sembrava mettersi a tuo sfavore. Del resto l'esperienza di mercante serve pure a qualcosa. Aumenta di due punti la tua ABILITÀ sul *Diario di Bordo*.

Soddisfatto per questo tuo successo, concludi i tuoi affari su Glyptal IV, quindi abbandoni il pianeta alla nota **126**.

214

Mentre sei in attesa del segnale di via libera, che non può tardare ormai piú di qualche minuto, sul monitor del tuo computer di bordo compare un messaggio ufficiale dell'unità preposta alla sicurezza dello spazioporto di Locris.

Ti comunicano che il decollo della tua nave viene posticipato per un'ispezione della guardia aerospaziale. È un evento estremamente raro, e ti accorgi subito che non può trattarsi di una coincidenza. Se scendi dall'astronave incontro al comandante dello spazioporto che dall'oblò vedi avvicinarsi, scortato da due uomini, vai alla nota **176**.

In caso contrario corri alla nota **324**, ma attenzione: puoi effettuare quest'ultima scelta solo se hai almeno otto punti di SPREGIUDICATEZZA.

215

Se hai almeno undici punti di ASTUZIA e quindici di INTELLIGENZA vai a leggere la nota **162**.

In caso contrario, dopo averci pensato meglio, cambi opinione e saresti propenso a rifiutare: devi

però sottrarre subito sei punti alla tua ASTUZIA sul *Diario di Bordo* per questa indecisione, prima di recarti alla nota **42**. Attenzione però: se questa dote è scesa sotto zero devi leggere invece la nota **277**.

216

La tua malattia purtroppo è sconosciuta anche per il sistema esperto. I medici si affrettano a dargli un nome, *sindrome del mercante*, e dopo di te verrà riconosciuta in molti altri soggetti per i quali finora era stata fatta una diagnosi sbagliata.

Su di te la malattia si è manifestata in forma molto netta ed acuta: si tratta di una completa perdita di coscienza, con conseguenze gravi a livello epatico e renale. Ridotto al lumicino, i medici non ti danno alcuna speranza.

Se vuoi far meglio, devi proprio ricominciare l'avventura da capo.

217

Hai fatto male a fidarti dell'ometto, le condizioni troppo vantaggiose nascondevano evidentemente qualche trappola: una volta consegnato il carico, l'uomo è scomparso nel nulla e del tuo compenso non si vede nemmeno l'ombra.

Non ti arrendi, naturalmente, cosí presto e corri a cercarlo in uno dei quartieri piú malfamati della capitale di Smyrno. Vai a leggere la nota **202**.

218

Questo è il modello di prestito-tipo che ti viene sottoposto: dovrai ricopiarne i dati nella tabella *Prestito bancario*.

Un suggerimento: con questa scelta, è indispensabile che doti la tua nave del sistema di carico/scarico computerizzato.

Un'avvertenza: non è garantito che per fare carriera e giungere al sommo gradino della Corporazione dei Mercanti basti un prestito-tipo come questo. Adopera la tua scelta per fare pratica, ma tieni presente che si può fare meglio.

Vai ora a leggere la nota **305**.

219

Poiché puoi contare sull'appoggio di tutto l'apparato elettorale del defunto Gorov, anche se nelle libere elezioni per la carica di Capo Mercante probabilmente non riusciresti ad avere successo, decidi di giocare d'anticipo e di mettere a punto un colpo di stato.

Aumenta di sei punti la tua SPREGIUDICATEZZA sul *Diario di Bordo*.

L'idea non è cosí peregrina come sembra e potrebbe in fondo avere successo, se condotta con determinazione, perché sulla Fondazione nessuno si aspetta una simile mossa, che è caduta nel dimenticatoio dai tempi del grande Salvor Hardin.

Mentre stai per mettere in atto il tuo piano ti scontri però con un nemico imprevisto e molto pericoloso, come vedrai alla nota **247**.

220

Il viaggio verso Glyptal IV si svolge senza inconvenienti e atterri felicemente allo spazioporto della capitale del pianeta.

Se sei originario di questo pianeta, vai subito alla nota **89**; se non lo sei, ma lo hai già visitato in pre-

cedenza, prosegui alla nota **64**; se invece è proprio la prima volta che ci metti piede, leggi la nota **191**.

221

Hai fatto male a continuare a rifiutare: troppo tardi ti sei accorto che l'ometto era in realtà il rappresentante di una organizzazione criminosa smyrniana che taglieggia i mercanti della Fondazione.

Il tuo ultimo rifiuto li ha fatti imbestialire e sei certo che ti stiano cercando per farti la pelle.

Terrorizzato scappi e senza accorgertene ti rifugi in uno dei quartieri piú malfamati della capitale del pianeta, alla nota **202**.

222

Se hai almeno cinque punti di ABILITÀ e sei di ASTUZIA l'esame va a gonfie vele alla nota **106**; se una sola di queste condizioni è soddisfatta sudi freddo alla nota **39**; in caso contrario, le cose si mettono male alla nota **303**.

223

«Su Lucreza si segnalano scontri tra i governativi e alcuni insorti, che protestano contro l'uso di macchinari atomici. Già due carichi di mercanti sono stati rovesciati e distrutti a colpi di piccone.»

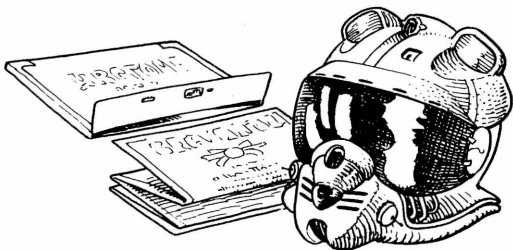
Inorridisci a pensare a questa barbarie e prendi mentalmente nota che la posizione della Fondazione si va facendo sempre piú delicata nei Domini Esterni.

Il ruolo del clero è messo in discussione un po' dappertutto. Non ha mai attecchito in profondità nel tessuto sociale dei pianeti ad eccezione dei Quattro Regni.

Ritorni a concentrarti sulle notizie del *Bollettino*. C'è una grande attività di nuova colonizzazione, nella lontana costellazione delle Stelle Rosse, di pianeti abbandonati fin dall'epoca del vecchio Impero. Navi e navi cariche di coloni equipaggiati con enormi quantità di macchinari partono dalla capitale di quel sistema per insediarsi sui pianeti disabitati.

Secondo quanto riferisce un mercante di ritorno da quel sistema, oltre ai grandi attrezzi da scavo, nelle stive piú piccole i coloni trasportano oggetti fabbricati su Terminus che sono la tipica merce di scambio con gli abitanti della Periferia: oggetti banali come pialle, temperini, trapani, spazzolini, accendisigari, affettatrici, cacciaviti e pile atomiche, sempre molto apprezzati dagli abitanti dei Domini Esterni.

Scendi dall'astronave per dirigerti al Magazzino dei rifornimenti dopo aver annotato la destinazione scelta per questa tua nuova missione alla nota **8**.

224

Hai decisamente fatto male a perdere tempo, imbarcandoti in una tesi di Brevetto della quale non sei riuscito a venire a capo in fretta.

Visto il gran numero di aspiranti provenienti dai

piú diversi pianeti, nell'ultimo Consiglio della Corporazione dei Mercanti è stato modificato il regolamento di accesso alla categoria in senso molto restrittivo: potranno essere ammessi alla professione soltanto coloro che assolvono nel numero di anni previsti il proprio ciclo di studi. La notizia ti cade come un tegola sulla testa: non potrai piú sostenere l'esame di Brevetto!

Il mondo ti crolla addosso alla nota **95**.

225

L'umidità della cella durante la lunga prigionia purtroppo ti è fatale. La tua salute non regge e muori senza aver dato un contributo decisivo alla grandezza della Fondazione.

Ricomincia da capo questa avventura, facendo maggiore attenzione al bilanciamento delle tue doti.

226

La notizia che solo per una questione di ETÀ non potrai accedere alla carica di Capo Mercante, la piú ambita della Fondazione, alla quale ormai eri vicinissimo, ti dà un colpo fatale.

Insieme a un tuo amico cerchi di ricucire le fila di una maggioranza in tuo favore e parti per una serie di comizi in altre città del pianeta: purtroppo in queste condizioni di spirito avresti fatto meglio a non guidare, perché resti coinvolto in un gravissimo incidente di macchina che costa la vita ad entrambi.

L'epilogo di questa triste vicenda è alla nota **290**.

227

Se vuoi, puoi personalizzare la tua nave facendo ef-

fettuare alcuni lavori opzionali, specificati nella tabella seguente:

OPZIONE	COSTO (in crediti)
Installazione schermi protettivi aggiuntivi	1.000 per cm
Armamento cannoncino laser pesante	3.000
Installazione busbar	2.000
Installazione tubi L	4.000
Sistema di carico/scarico computerizzato	6.000

Gli schermi protettivi si aggiungono in spessore allo scudo e servono per la difesa dell'astronave dall'attacco con armi convenzionali e laser.

Il cannoncino leggero è l'unico tipo di armamento che a volte viene installato sulle navi dei mercanti e serve evidentemente soltanto contro altre navi indifese, mentre è inutile contro le navi da battaglia.

Il busbar è un dispositivo di tipo radar estremamente sofisticato che permette di rendersi conto della presenza di altre navi a molti parsec di distanza.

I tubi L permettono di fornire all'astronave un'accelerazione supplementare in caso di bisogno e sono utilissimi per sfuggire da situazioni impreviste.

Il sistema computerizzato di carico/scarico, infine, è un sofisticatissimo cervello elettronico che consente di effettuare carichi, vendite, scarichi e contabilità dell'astronave in maniera totalmente automatica: con questo dispositivo eviterai tutti i conti che ogni bravo mercante fa a mano e ti semplificherai al massimo la contabilità delle tue missioni. Non potrai però interferire con il sistema, e quindi sarà lui e

non tu a scegliere quali saranno i carichi piú opportuni una volta fissato il pianeta che avrai scelto come destinazione. Se non sei un mercante molto esperto o se non hai voglia di fare tanti conti, questo accessorio ti è indispensabile. Attenzione: se possiedi meno di tre Punti Seldon (controlla sul *Diario di Bordo*) oppure se è la prima volta che leggi questo libro sei vivamente consigliato di installare il computer, altrimenti piú avanti potresti trovarti nei guai con i conti!

Effettua dunque le personalizzazioni necessarie alla tua nave e non dimenticare di trascriverle sulla tabella *Caratteristiche della nave*. Annota in fondo anche il costo complessivo della nave che hai scelto, il quale dovrà risultare ovviamente non superiore all'importo del prestito della banca.

Procedi ora alla nota **93**.

228

A Korell si ripete un fenomeno comune nella storia: è una repubblica il cui capo ha tutti gli attributi del monarca assoluto tranne il nome. Di conseguenza il dispotismo non è regolato dalle due forze moderatrici, la dignità regale e l'etichetta di corte, che caratterizzano la monarchia legittima.

La cosiddetta repubblica economicamente è povera. Dopo la scomparsa dell'Impero Galattico, a testimoniare la passata grandezza non restano che edifici in rovina. La civiltà della Fondazione non è ancora arrivata. La fiera opposizione del suo capo, il Commodoro Asper Argo, che ha imposto severissime limitazioni ai mercanti e ha proibito nel modo piú assoluto la costituzione di missioni, impedisce alla Fondazione di portare la sua influenza civilizzatrice anche in quelle regioni.

Persino lo spazioporto è decrepito e in decadenza e la situazione ti mette addosso un certo nervosismo. Negli hangar abbandonati cresce ogni sorta di vegetazione, e il paesaggio circostante rende ancora piú triste l'atmosfera. Mentre attendi che ti concedano di scendere dall'astronave, cerchi di calmare il tuo nervosismo con interminabili solitari di carte.

Se non sei mai sbarcato su questo pianeta prima di adesso (controlla la tabella dei *Pianeti visitati*) leggi la nota **190**, in caso contrario prosegui con la lettura della nota **289**.

229

L'occasione è veramente importante. Si tratta di un discorso al Palazzo del Consiglio Cittadino di fronte al Sindaco e a tutte le persone che contano su Terminus.

Gorov ti ha dato poche indicazioni sommarie: è il momento di rivendicare il ruolo dei mercanti come forza unificatrice nella storia della Fondazione.

Se hai almeno dieci punti di ASTUZIA e nove di ORIENTAMENTO prepari un gran discorso alla nota **298**, se una sola di queste due condizioni è soddisfatta prosegui alla nota **249**, in caso contrario vai alla nota **192**.

230

Il librofilm, che utilizza ancora una vecchia tecnica di proiezione di immagini tridimensionali, riguarda un momento gravido di difficoltà per la Fondazione.

Salvor Hardin ha appena portato a termine il suo colpo di stato e con il titolo di Sindaco in realtà riunisce in sé tutti i poteri su Terminus. La minaccia di

Anacreon, Smyrno, Konom e Daribow, i Quattro Regni che circondano Terminus, ricchi, ambiziosi, irrequieti, ma soprattutto bene armati, è il problema da risolvere, accentuato dallo sbarco sulla Fondazione di potenti astronavi della flotta anacreoniana.

Per i barbari dei Quattro Regni, ansiosi di disporre delle conquiste tecnologiche della Fondazione, ma assolutamente incapaci di comprenderle, la scienza è divenuta simile alla mitologia, l'energia scarseggia, la civiltà è ridotta al lumicino. È questo il momento in cui il piano di Hardin si mostra in tutta la sua genialità: bilanciando sapientemente le concessioni tecnologiche ai Quattro Regni, Hardin riesce a stabilire un delicato equilibrio che gli permette di diffondere la tecnologia ammantandola di un pesante cerimoniale religioso nel quale le popolazioni credono ciecamente.

In questo modo estende la sfera di influenza della Fondazione sui pianeti vicini, parando al tempo stesso ogni possibile minaccia.

Le scene in cui i Sommi Custodi della Fondazione sui vari pianeti, bardati con l'immancabile Toga Rossa, minacciano i regnanti locali che non vogliono piegarsi alle indicazioni di Hardin hanno mantenuto, nonostante il tempo trascorso, una drammaticità impressionante.

Ti piacerebbe saperne di piú? Basta leggere in questo caso la nota **44**. Se invece vuoi passare al terzo quaderno ottico che riguarda la storia contemporanea, recati alla nota **340**.

231

— Io non sono nativo della Fondazione, ma credo ciecamente nel Piano Seldon. Sono sicuro che lo spirito delle Crisi Seldon e della verità storica delle loro

soluzioni stia nei rapporti con l'estero. Ci sono alcune cose che nessuno mi ha mai detto, ma che ho meditato a lungo durante i miei anni di viaggi solitari per la Galassia.

Tutti pendono dalla tua bocca alla nota **2**.

232

Sei giunto nell'orbita di parcheggio intorno al sistema che hai scelto temerariamente come obiettivo della tua missione in tempi ragionevoli, grazie alla potente spinta dei nuovi motori iperatomici montati da alcuni anni sulle astronavi della Fondazione. Purtroppo ti imbatti in uno spiegamento di navi anticontrabbando che attendono proprio te.

La situazione è disperata: l'astronave ti viene confiscata e sei avviato sul piú remoto satellite del pianeta centrale, dove ti attende un triste campo di prigionia.

Continua la lettura alla nota **187**.

233

È stato certamente un incontro fortuito, ma lo hai subito visto come un segno del destino. Nel corso della funzione al Tempio, cui partecipi abbastanza assiduamente, hai incontrato un giovane con cui ti sei fermato a fare quattro chiacchiere all'uscita. La tua meraviglia non ha avuto limiti quando ti ha detto di chiamarsi Guy Ponyets e di essere nientemeno che il figlio del famoso mercante. Aggiungi un punto di FORTUNA sul *Diario di Bordo* per questo incontro.

Ti sembra piú che naturale chiedergli se intende seguire le orme paterne, ma il giovane scuote la testa con aria assente.

— La mia strada è un'altra — ti risponde. — Non me la sento di abbandonarla. Vada come vada. Sono nelle mani dello Spirito Galattico e seguirò la via che mi ha indicato.

— Uhm... — mormori perplesso.

Guy Ponyets alza lo sguardo e sorride. — Dimenticavo. Non hai mai letto *Il Libro dello Spirito*, vero?

— Non ne ho mai sentito parlare — rispondi brevemente.

— Lo conosceresti se avessi ricevuto un'educazione religiosa piú profonda.

— Tu hai avuto un'educazione religiosa approfondita? — chiedi, fortemente stupito. Ti sembra infatti strano che il figlio di uno dei piú influenti mercanti della Corporazione non voglia seguire le orme paterne.

— Certo. E tu?

— Devo confessare con vergogna il mio segreto — rispondi. — I reverendi padri sul mio pianeta non ce l'hanno fatta a tenermi. Mi hanno espulso, e cosí ho deciso di terminare i miei studi in una scuola laica della Fondazione. — Abbassi il capo umilmente. — Del resto la mia vocazione per fare il mercante è troppo forte. Adesso mi manca soltanto il lavoro di tesi per ottenere il Brevetto...

— Se non hai già scelto l'argomento, potrei darti un'idea, che sono certo piacerebbe anche a mio padre — ti propone Guy.

Vai a leggerla alla nota **111**.

234

Il terminale ti comunica oggetti e prezzi che il Magazzino mette oggi a disposizione per rifornire le stive della tua nave:

Nel corso della funzione al Tempio... hai incontrato un giovane con cui ti sei fermato a fare quattro chiacchiere all'uscita. (233)

OGGETTI	STIVA	PREZZO PER METRO CUBO DI MERCE (in crediti)
Pile atomiche e altri ricambi	anteriore	-
Piccoli oggetti di uso personale (spazzolini, accendisigari, cacciaviti atomici, ecc.)	centrale	80
Oggetti industriali (pialle, seghe, trapani atomici, ecc.)	posteriore	250

In tutta franchezza, ti sembrano prezzi fuori dalla realtà.

Il Magazzino si scusa umilmente perché a causa della grande richiesta sono andate esaurite le pile e gli altri piccoli ricambi: sarà un bel guaio viaggiare con la stiva anteriore vuota, anche per problemi di stabilità oltre che per i mancati guadagni.

Purtroppo, però, non ci si può fare assolutamente nulla: se la tua nave possiede solo la stiva anteriore leggi la nota **18**, in caso contrario rassegnati a lasciarla vuota, tieni d'occhio queste informazioni quindi prosegui alla nota **5**.

235

Il codice di parità si applica a una sequenza di cifre binarie, zeri e uni trasmessi da un computer a un altro. A questa sequenza viene aggiunta una cifra, o *bit*, detto appunto di parità, che vale uno se il numero di bit a uno nella sequenza è dispari, mentre vale zero se il numero di bit a uno nella sequenza è pari. In questo modo la sequenza estesa contiene sempre un numero pari di bit a uno. Il computer ricevente può quindi effettuare un semplice controllo: se il numero di bit in una sequenza ricevuta, compreso il codice di controllo, è dispari, il messaggio è sicuramente stato alterato e va chiesta una ritrasmissione.

Sei molto fiero della tua idea che - applicata su sequenze di cifre binarie di lunghezza opportuna, per esempio ogni otto bit - funziona in maniera veramente valida.

Prosegui la lettura alla nota **148**.

236

Hai scelto di recarti su Locris, un pianeta agricolo, famoso per il suo vino, che ruota intorno a una stella di prima grandezza.

Imposta le coordinate del Grande Balzo nell'iperspazio sul tuo computer.

Se hai nove punti o piú di INTUIZIONE e almeno quindici di INTELLIGENZA vai a leggere la nota **179**; se una sola di queste due condizioni è verificata leggi la nota **109**. Se non trovi verificata nemmeno una delle due condizioni, hai calcolato veramente male le coordinate del Balzo e sarebbe stato meglio che tu avessi prestato maggiore attenzione, come potrai vedere tu stesso alla nota **67**.

237

Vedendoti in difficoltà Pilar sorride e ti viene in soccorso.

— È semplice — dice. — La sua forza sta proprio nella semplicità. Nessuno è mai riuscito nemmeno a sospettare che si trattasse di un trucco cosí semplice.

Poiché la guardi con un'espressione interrogativa, continua:

— Conosci un vecchissimo gioco, che risale ancora, pare, all'epoca preimperiale? È un gioco in cui i combattenti bianchi e quelli neri si affrontano su una tavola quadrettata, impersonando diverse figure di antichissimi eserciti di cui ormai sappiamo soltanto i nomi: la torre, l'alfiere, il pedone...

Se conosci le regole del gioco di cui Pilar parla leggi subito la nota **159**, in caso contrario ascoltane la storia alla nota **344**.

238

Il vecchio Twer vuole raccontarti un'altra delle sue storie.

Si trovava in un pianeta della costellazione di Vega, ancora inesplorato dai mercanti, quando il Gran Cerimoniere, che era il capo della corte, lo ammise in sua presenza.

— Voglio una dimostrazione! — esclamò il Gran Cerimoniere con una smorfia. S'aggiustò la pelliccia, e con una mano afferrò la bacchetta di ferro che usava come canna da passeggio.

— Una dimostrazione per ottenere l'oro? — domandò il vecchio Twer.

— D'accordo per l'oro — fece eco il Gran Cerimoniere con l'aria indifferente.

Quando ritornò dopo una settimana, il mercante

pose una scatola sul pavimento e l'aprí cercando di sorridere fiducioso malgrado la paura gli irrigidisse i muscoli. Si sentiva solo di fronte a una platea decisamente ostile: la stessa sensazione provata la prima volta che aveva affrontato da solo gli spazi interstellari. Barbuti funzionari lo attorniavano guardandolo con disprezzo. Tra di loro c'era il favorito del Gran Cerimoniere. Gli sedeva accanto con la faccia atteggiata a profondo disgusto. Twer lo aveva già incontrato prima e aveva capito che era l'uomo piú pericoloso; di conseguenza aveva deciso di farne la sua prima vittima.

Fuori, nel corridoio, un piccolo esercito aspettava gli eventi.

Il mercante diede gli ultimi tocchi al complicato aggeggio che gli era costato una settimana di lavoro, e pregò ancora una volta che il giunto di quarzo resistesse allo sforzo.

— Che cos'è? — domandò il Gran Cerimoniere.

— Questo — disse Twer, facendo un passo indietro — è un piccolo macchinario che ho costruito da solo.

— Mi pare evidente, ma non è ciò che volevo sapere. Non è per caso uno degli strumenti infernali di magia usati sul vostro pianeta?

— Funziona a energia atomica — ammise il mercante senza difficoltà — ma non c'è bisogno che nessuno di voi lo tocchi o si avvicini. Lo manovrerò io, e se esiste sacrilegio, la vendetta cadrà su di me.

Il Gran Cerimoniere levò il bastone di ferro contro l'apparecchio con un gesto di minaccia, e le sue labbra mormorarono silenziosamente una invocazione purificatrice. Il consigliere dalla faccia magra che sedeva alla sua destra si chinò e disse qualcosa all'orecchio del Gran Cerimoniere. Il vecchio si scostò seccato.

Leggi alla nota **86** la continuazione di questo appassionante racconto.

239

— La storia è molto interessante — conclude Pilar. — Dopo un po' di tempo i matematici si presentarono al Re spaventati. «Sire, sire» dissero. «A furia di raddoppiare, una volta giunti alla sessantaquattresima e ultima casella della tavola quadrettata il numero di chicchi di grano necessari è cosí astronomico che non solo i nostri, ma tutti i granai del mondo non potrebbero contenerli. Non potremo mai pagare quell'uomo.» Il Re non ci pensò su due volte e fece condannare subito a morte l'inventore del gioco. Eseguita la sentenza, rivolgendosi a uno dei suoi cortigiani commentò per giustificarsi: «Un Re non può mancare alla parola data. Io avevo detto che uno solo di noi poteva fare la figura dello stupido, ma i Re naturalmente non la possono fare.»

— Sembra che non sia cambiato molto da quei tempi ad oggi — commenti ridendo di gusto al tono di fine ironia che cogli nelle parole di Pilar.

— Già, hai ragione. Meno male che sulla Fondazione non ci sono mai stati né Re, né Regine — esclama lei, divertita. Poi riprende: — Ti ho raccontato per filo e per segno gli aneddoti fioriti sulla storia di questo antichissimo gioco, ma non ti ho ancora parlato delle regole.

Vai a leggerle alla nota **87**.

240

— Per le ossa dei miei antenati! — esclama il vecchietto con sorprendente veemenza, sbottando in

una risata e rovesciando l'ultimo boccale di birra di Siwenna che gli hai offerto prima di andartene.

— Oste, che dite del comportamento di questo giovane, che non vuol stare a sentire i miei racconti sulla consolazione delle anime dei mercanti?

— I giovani non hanno piú tempo per queste cose — risponde l'oste senza prendere parte.

— Sembra che la Galassia vada cosí — risponde il vecchio scuro in volto. — Salvo poi che non si venga a scoprire che è tutto un trucco dello Spirito Maligno. Io non credo che quest'epoca bassamente materiale sia un'epoca felice. L'unico ragionamento che mi sembra valido è quello basato sulle parole dei miei antenati: «Se ora è notte, poi verrà il giorno» dicevano sempre nei momenti cupi.

Se questa luminosa sentenza ha il potere di restituirti la fiducia nel vecchietto, vallo ad ascoltare alla nota **283**. In caso contrario esci dalla taverna e vattene alla nota **48**.

241

Potrai vivere e conoscere molto da vicino i particolari della partenza da Trantor e dell'insediamento dei coloni sul pianeta Terminus leggendo *L'esodo su Terminus*, già pubblicato in questa Serie.

In quella avventura, che vale due Punti Seldon, sarai protagonista delle piú importanti decisioni riguardanti il trasferimento di centomila uomini da un angolo all'altro della Galassia e dell'avvio della fase di realizzazione della grande *Enciclopedia Galattica*.

Continua ora senza indugio alla nota **151**.

242

Lasciar parlare le persone anziane dei propri ricordi

e prestare loro attenzione è il miglior modo per farsele amiche ed ottenere qualcosa.

Alla luce di questa riflessione, scegli se ascoltare il vecchio mercante alla nota **309** oppure fargli notare che sei venuto da lui per un aiuto nella scelta di un argomento per la tesi di Brevetto alla nota **173**.

243

— Un'altra domanda, per cortesia — insiste l'assistente del Sindaco. — Di che pianeta siete nativo?

Consulta il *Diario di Bordo*. Se rispondi da uno dei Quattro Regni prosegui alla nota **116**, in caso contrario leggi la nota **53**.

244

Devi compilare il questionario della Banca della Periferia e dei Domini Esterni. I punteggi delle doti che ti vengono richiesti sono quelli segnati in questo momento sul *Diario di Bordo*.

Per valutare la colonna *Valore credito*, tieni presenti le regole che seguono: se il tuo pianeta di nascita *non* è uno dei Quattro Regni, cioè Smyrno, Anacreon, Konom o Daribow, aggiungi mille crediti nell'opportuna casella. Se hai ricevuto un'educazione laica segna pure mille crediti aggiuntivi. Puoi aumentare di mille crediti per ogni anno di età superiore ai venti: se ad esempio hai adesso venticinque anni, ti spettano cinquemila crediti aggiuntivi.

Per quanto riguarda le doti, somma tra di loro i punteggi di CARISMA, INTELLIGENZA, INTUIZIONE, ORIENTAMENTO: puoi aumentare di quattromila crediti se il totale supera i venticinque punti, di tremila crediti invece se il totale è compreso tra ventuno e ventiquattro punti.

QUESTIONARIO
BANCA DELLA PERIFERIA
E DEI DOMINI ESTERNI

DATO	RISPOSTA/ PUNTEGGIO	VALORE CREDITO
PIANETA DI NASCITA	____________	____________
EDUCAZIONE	____________	____________
ETÀ	____________	____________
CARISMA	____________	____________
INTELLIGENZA	____________	____________
INTUIZIONE	____________	____________
ORIENTAMENTO	____________	____________
TOTALE	______	______

CREDITO DI BASE 11.000

CREDITO CONCESSO ____________

Il totale della colonna *Valore credito* è l'importo massimo che la banca è disposta ad assegnarti: naturalmente se lo ritieni opportuno puoi preferire un importo inferiore.

Nella tabella *Prestito bancario* dovrai annotare l'importo chiesto in prestito, nonché le condizioni pattuite con la banca. Ti conviene però, in un primo momento, segnare questi dati a matita, via via che ti verranno presentati, confermandoli poi soltanto al momento della firma del contratto per l'erogazione del prestito.

Vai a leggere la nota **91** per conoscere le condizioni di rimborso.

245

Nella grande sala del Consiglio Cittadino di Terminus, davanti all'ologramma tridimensionale di Hari Seldon che ti guarda con aria interrogativa appeso al muro proprio di fronte al palco degli oratori, prendi la parola per leggere il tuo discorso.

— Signore e signori, buonasera — esordisci con

voce un po' incerta. – Incomincerò con un saluto poco convenzionale, perché se è vero che gli oratori, nell'intento di catturare da subito la benevolenza del proprio pubblico, esordiscono dicendo «sarò breve», io devo invece confessarvi francamente che questo mio intervento «sarà lungo».

Rinfrancato, continui: — Lo sarà, oltre che per il piacere di rivolgermi a voi e di restare piú a lungo in vostra compagnia, per lo spessore intrinseco del tema che sono chiamato a trattare, che è veramente tale da far tremare le vene ai polsi.

Mentre un mormorio stupito si diffonde per la sala, riprendi con maggiore sicurezza il tuo discorso.

— Voglio cercare di essere chiaro e non vi nascondo pertanto la mia opinione: io credo sia una vergogna che il nostro mercato dei Domini Esterni, la casa comune nella quale abitiamo, sia cosí arretrato e cosí chiuso all'innovazione, ma soprattutto alla cooperazione. La mia esperienza di mercante attivo, professione che ho esercitato negli interessi della Fondazione fino a poco tempo fa, mi ha sbalordito in questo senso: l'atteggiamento iniziale su molti e molti pianeti è stato di assoluta sfiducia verso la Fondazione, i suoi aiuti e la sua tecnologia.

Dopo una breve pausa prosegui: — Anche se questo atteggiamento è gradualmente cambiato da quel primo momento, non posso tuttavia astenermi dal fare una semplice riflessione: in altri campi la standardizzazione e la circolazione dell'informazione hanno raggiunto ormai dimensioni galattiche, laddove nel commercio ognuno è ancora legato ai suoi piccoli privilegi e crede di ritardare l'integrazione innalzando una biblica torre di Babele di regole diverse.

Continui su questo tono per un'ora buona. Se hai almeno dieci punti di ASTUZIA e otto di CARI-

SMA leggi la nota **203**, in caso contrario recati alla nota **296**.

246

Fai in tempo a proferire una clausola di saluto, quando il Gran Maestro ti ingiunge di non parlare.

Ubbidisci e chiudi subito la bocca (leggi in questo caso la nota **182**) o al contrario prosegui con il discorso che ti eri preparato (vai allora alla nota **311**)?

247

Purtroppo la tua attività viene considerata con molta poca condiscendenza da qualcuno che è assai vigile. Chi sorveglia il Piano Seldon non è contento della piega che stanno prendendo gli eventi, perché teme che la spinta psicostorica venga deviata dall'obiettivo principale e dai binari tracciati dagli studi del Maestro.

Se hai almeno venti punti di SPREGIUDICATEZZA e quindici di RESISTENZA, però, sei un osso troppo duro da scalzare: leggi in questo caso la nota **288**; se sussiste una sola condizione leggi la nota **195**, in caso contrario è tutto piú semplice per i tuoi avversari: vai alla nota **175**.

248

È evidente che le forze dei korelliani sono troppo superiori alle tue e che pertanto è meglio far buon viso a cattivo gioco e far di tutto per non irritarli.

Se ora ritieni utile scendere docilmente dalla nave prosegui alla nota **278**, se invece preferisci rimanere asserragliato con i portelli stagni ben sprangati vai alla nota **306**.

249

Se hai almeno quindici punti di INTELLIGENZA, nonostanze alcune carenze di base, in particolare in psicostoria, materia che non hai mai padroneggiato, scrivi un discorso di cui Gorov è molto soddisfatto e prosegui alla nota **298**.

In caso contrario la faccia di Gorov alla lettura della bozza è di per sé abbastanza eloquente: non ci siamo proprio, vai alla nota **192**.

250

Il Gran Maestro di Askone è a pochi passi da te, appena al di là della porta dorata sorvegliata da due guardie armate. Sono trascorse solo due settimane dal tuo temerario sbarco sul pianeta. Sei purtroppo prigioniero e il tuo carico si sta deteriorando nelle stive della nave.

Il Gran Maestro è un uomo minuto, calvo, con la faccia piena di rughe. Un alto colletto di pelo gli stringe la gola e sembra immobilizzargli tutto il corpo. Muove le mani a destra e a sinistra, e la fila di armati si sposta al suo cenno formando uno stretto passaggio attraverso il quale tu puoi giungere fino ai piedi del trono.

Provi a implorare grazia, ma non c'è niente da fare. Con poche e taglienti parole la massima autorità del pianeta ti condanna alla prigione a vita senza possibilità di remissione.

Vai a vedere cosa tiene in serbo per te il destino alla nota **114**.

251

Ti è andata male. Il minuscolo segnalatore psionico

che avevi nascosto sotto la lingua è stato trovato durante la visita medica cui ti hanno sottoposto prima di ammetterti al campo di lavoro. Con orrore hai guardato la faccia del soldato che, ricevuto l'oggetto a lui ignoto dalle mani del medico, lo ha sbriciolato, distruggendo con esso ogni tua speranza di lanciare un messaggio di aiuto.

Sai che nessun mercante si avvicinerà per caso a questo sistema solare remoto e inospitale, sul quale sono bandite, tra l'altro, le navi della Fondazione.

Le tue possibilità di evadere sono ridotte a zero. Hai fallito la tua missione, sarà un altro mercante ad avviare la dinastia dei Principi: la tua avventura termina qui. Ricomincia da capo se vuoi raggiungere un risultato migliore.

252

Sei nello spazioporto della capitale che stai finalmente per lasciare in maniera definitiva. Non fai in tempo però ad accendere i motori di sottosostentamento dell'astronave che un gruppo di giovani scalmanati invadono lo spazioporto e bloccano la tua manovra. Accortisi dalla sigla del mezzo che sei un mercante della Fondazione, si danno da fare per forzare il portello e prima che tu possa reagire ti hanno strappato dal posto di comando e trascinato all'esterno. Nella fredda penombra consentita dal pallido sole di Siwenna senti numerose voci che gridano minacce alla Fondazione e odi parole di guerra.

Cerchi di esporre il tuo punto di vista, ma l'espressione dei giovani di Siwenna non ti promette niente di buono. In quel momento scorgi da lontano qualcosa di veramente preoccupante: sono alcuni *huskin*, i violenti picchiatori che si riconoscono per

la frusta neuronica di cui sono armati e per il lobo dell'orecchio destro mozzato in segno di riconoscimento.

Ti sbarrano la strada, la situazione è assai delicata. Sembrano assetati di sangue e un'indicibile paura ti prende e ti fa tremare come una foglia.

Se nonostante ciò riesci ancora a voltare le pagine, leggi la nota **202**.

253

Hai per caso già visitato almeno una volta *tutti* i sistemi dei Domini Esterni (confronta la tabella *Pianeti visitati*)? Se sí, vai alla nota **196**, in caso contrario continua la lettura con la nota **319**.

254

Sei proprio sicuro di non voler provare a entrare nel seguito di Eskel Gorov, un mercante tuo conoscente e di gran peso politico nella Fondazione? In fondo fino ad ora hai viaggiato in giro per gli spazi dei Domini Esterni e non ti puoi proprio dire esperto delle vicende interne di Terminus: potrebbe essere il modo di imparare...

Riporta al punteggio iniziale la tua dote di INTUIZIONE sul *Diario di Bordo*, se il suo valore in questo momento è superiore, e leggi poi la nota **127**.

255

— Vedete, è la vostra ETÀ che mi lascia qualche dubbio sull'opportunità di appoggiare senza condizioni la vostra candidatura alla carica di Capo Mercante — incomincia l'assistente del Sindaco con fare ambiguo.

Controlla subito la tua ETÀ attuale sul *Diario di Bordo*: se è compresa tra sessantuno e sessantacinque anni recati alla nota **291**, in caso contrario vai a leggere la nota **226**.

256

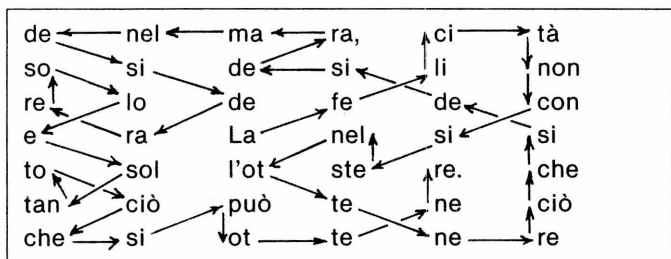
Dossier distanze da Terminus degli altri sistemi della Periferia (vedi anche la *Mappa dei Domini Esterni della Galassia* in proiezione meridiana planare centrata su Terminus).

SISTEMA	GRANDEZZA STELLA	DISTANZA DA TERMINUS (parsec)	DURATA DEL VIAGGIO DI A/R, SOSTA COMPRESA (tempo fisiologico in anni)
Anacreon	I	90	1
Askone	II	810	2
Daribow	II	220	1
Konom	III	140	1
Glyptal IV	III	730	2
Korell	II	990	2
Locris	I	715	2
Lucreza	II	410	2
Orsha II	III	620	2
Siwenna	III	510	2
Smyrno	II	205	1
Stelle Rosse	I	920	2
Whassalian	I	1860	4

Devi ritornare ora alla nota **174**.

257

La soluzione del messaggio codificato da Pilar con il

codice segreto di priorità della Fondazione è dunque la seguente.

La guardi in faccia e poi ridendo le domandi: — Ma come ti è venuto in mente di scrivere questa frase?

Anche lei sorride. — È un pensiero che avevo annotato fin da bambina sulla prima pagina di uno dei miei quaderni. Mi è sempre piaciuto. Chissà, forse risale a qualche grande della Fondazione, addirittura al Maestro Hari Seldon...

Vi alzate e vi incamminate tenendovi per mano nel chiarore della notte anacreoniana. È arrivata l'ora di avviarsi allo spazioporto alla nota **19**. Prima, però, aggiungi due punti di FORTUNA e due di INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* per quello che questa meravigliosa ragazza ti ha fatto conoscere sul piú segreto dei sistemi di trasmissione della Fondazione. Chissà che non ti torni utile in futuro.

258

La valutazione delle materie prime che l'apposita commissione ha fatto è molto semplice: valgono due volte la mercanzia che tu avevi acquistato per commerciare sul pianeta scelto per questa missione.

Poiché però è regola fin dall'inizio del commercio nei Pianeti Esterni che la metà del ricavo spetti a te, mentre l'altra metà è trattenuta dall'inesorabile fisco della Fondazione a titolo di tassazione, il tuo guadagno assomma esattamente al valore delle stive: vale dunque *uno* il coefficiente moltiplicatore che dovrai usare alla nota **7**.

259

— Verrei volentieri, ma sai, ho tanto da fare — si scusa Pilar. — Devo preparare una tesina per il seminario di Psicostoria superiore, quel corso riservato ai nativi della Fondazione...

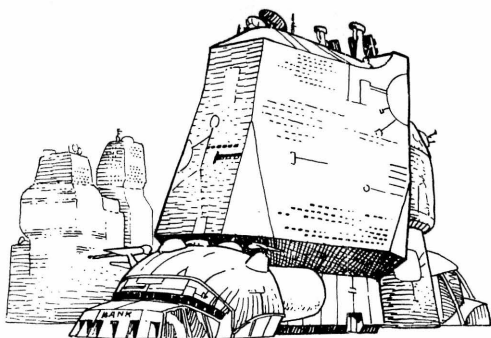
— Non ti invidio. Ma probabilmente con le tue doti lo supereresti anche senza studiare. Non raccontano forse che il vostro grande Sindaco Salvor Hardin solesse dire che il buon senso è il miglior surrogato della psicostoria? — le dici in tono di sincera ammirazione per le sue molte qualità.

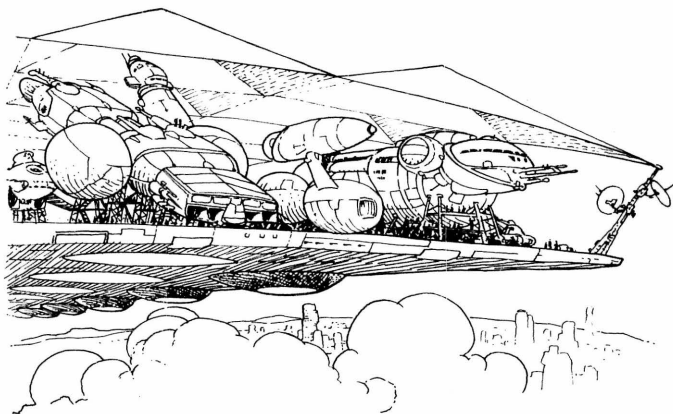
Pilar sorride. Evidentemente è tentata di accompagnarti.

Se hai almeno sei punti di ASTUZIA ce la fai nel tuo intento e partite insieme dallo spazioporto di Terminus alla nota **28**; in caso contrario è costretta a rifiutare a malincuore alla nota **341**.

260

Aumenta di due punti il tuo CARISMA dopo aver seguito questa vicenda, spegni il proiettore di librofilm e vai subito a letto.

Domani ti attende un'altra dura giornata di lavoro alla nota **174**, a meno che non si tratti della tua prima missione in assoluto: in questo caso vai a leggere la nota **100**.

261

Non hai conoscenze nella banca, ma se hai almeno nove punti di SPREGIUDICATEZZA puoi fare una controproposta alla nota **209**, in caso contrario leggi la nota **115**.

262

Non hai mai pensato di cambiare la tua vecchia na-

ve spaziale per prendere invece una moderna nave da carico appena uscita dai cantieri Dornick? Sono navi piú capaci e meglio dotate, che potrebbero aiutarti nello sviluppo della tua carriera di mercante.

Se hai un buon quantitativo di denaro (confronta il valore della casella DENARO FINALE nell'ultima riga del tuo *Registro delle missioni*) puoi recarti, se ne hai voglia, ai cantieri Dornick alla nota **198**. In caso contrario procedi pure alla nota **184**.

263

Incontri alcuni individui piuttosto ambigui, di cui però è giocoforza fidarsi se intendi vendere il tuo carico.

Se hai almeno dodici punti di ABILITÀ e altrettanti di SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **204**; se una sola di queste due condizioni si verifica leggi la nota **183**, in caso contrario devi proprio recarti alla nota **317**.

264

In questa occasione sei stato un mostro di astuzia: hai sottoposto subito al Gran Maestro di Glyptal la tua offerta scritta, che lui si è affrettato a firmare col sigillo del suo anello, passandola poi ai suoi funzionari per l'esecuzione.

Non ha letto però tutte le clausole che tu avevi sapientemente scritto in corpo piú piccolo, nelle quali ti riservavi di dare a prezzo intero il contenuto della stiva centrale.

Aumenta per questo di due punti la tua ABILITÀ sul *Diario di Bordo*.

Per sistemare le tue vendite su Glyptal IV, dimezza adesso i valori in crediti segnati su questa riga

nella stiva anteriore e in quella posteriore (se la tua nave ne è provvista) sul *Registro delle missioni*.
Conclusi gli affari, abbandona questo pianeta recandoti alla nota **126**.

265

Pilar ti accarezza e sospira, prima di alzarsi da tavola e - gettato un ultimo sguardo nella tiepida notte illuminata da quattro grandi lune - ti chiede di incamminarvi verso lo spazioporto del piccolo satellite di Anacreon sul quale avete passato alcuni magnifici giorni di vacanza. Pur in mezzo alla grande felicità che provi per questa amicizia, senti che Pilar non è riuscita a dirti qualcosa a cui evidentemente teneva molto.
Aumenta di un punto la tua INTUIZIONE sul *Diario di Bordo* e continua la lettura con la nota **19**.

266

La tua astronave parte in un lampo di luce arancione, mentre spingi al massimo i motori per sfuggire alla prevedibile reazione della guardia di controllo dello spazioporto.
Fortunatamente la mancanza di volta ti permette di decollare senza essere fermato e lo stupore dei guardiani non riesce ad impensierirti.
L'unico problema è che non hai avuto il tempo di studiare adeguatamente la rotta in questa partenza precipitosa da Locris. Finisci cosí su una rotta militare riservata, che era usata una volta dai contrabbandieri all'epoca del contrabbando dell'acquavite di Pleuma.
Sai che l'aver utilizzato questa rotta, che è registrata dagli strumenti di controllo della navigazione intergalattica, ti costerà una severa sgridata, quando

sarai tornato alla Fondazione. Perdi subito per questo due punti di ABILITÀ e uno di ASTUZIA sul *Diario di Bordo*. Se il punteggio di una di queste doti è sceso a valori negativi leggi subito la nota **277**.

Riesci comunque a rientrare su Terminus senza altri inconvenienti alla nota **172**.

267

Una profonda fitta nel petto è l'ultima sensazione che provi, mentre il tuo pensiero si perde nell'amarezza di non poter portare a termine la missione che ti eri fissata.

Il tuo ultimo pensiero terreno è che il Piano Seldon andrà in fumo e oltre quattro milioni di miliardi di esseri umani sui venticinque milioni di pianeti abitati nell'Impero Galattico piomberanno in un lunghissimo Medioevo senza speranze: la psicostoria ha fallito per un minuscolo briciolo di probabilità mal calcolata, perché la tua SALUTE non ha retto all'estrema prova...

Ricomincia da capo quest'avventura, scegliendo un'altra strada.

268

Ringrazi Pilar e la saluti abbracciandola forte.

Se non sei già stato a trovare il vecchio Twer dopo la discussione della tua tesi puoi farlo ora alla nota **280**.

In caso contrario puoi scegliere a che nota recarti tra quelle indicate tra parentesi: vai alla Banca Centrale di Terminus per ottenere un finanziamento **(50)**, ai cantieri Dornick, dove potrai scegliere il progetto di un'astronave da carico **(13)**, oppure allo spazioporto, per cercare di trovare una nave usata a poco prezzo **(348)**?

La tua astronave parte in un lampo di luce arancione, mentre spingi al massimo i motori per sfuggire alla prevedibile reazione della guardia di controllo... (266)

269

Il sistema computerizzato di carico/scarico ha gestito i tuoi affari in modo da garantirti un utile - dopo aver accantonato il necessario per pagare i rimborsi dovuti alla banca in questa missione e le eventuali riparazioni di routine - pari al trenta per cento del tuo denaro iniziale.

Poiché il sistema computerizzato ti evita di compilare le colonne RIMBORSI BANCA, ACQUISTI, DENARO CORRENTE e VENDITE sul *Registro delle missioni*, che vanno quindi tutte lasciate in bianco, non ti resta che trascrivere nella colonna DENARO FINALE l'importo della colonna DENARO INIZIALE aumentato del trenta per cento: effettua gli arrotondamenti all'intero inferiore se necessario.

A questo punto la tua missione è proprio finita e puoi andare tranquillamente a salutare la tua amica Pilar alla nota **299**.

270

È arrivato il momento della verità. Se hai almeno due Punti Seldon la tua conoscenza del mondo della Fondazione ti permette di superare con il massimo dei voti e la lode il difficile esame di Psicostoria II: recati alla nota **170**.

In caso contrario le tue idee sul Piano Seldon sono troppo confuse: vieni rimandato a seguire un corso sull'argomento alla nota **63**.

271

Se sei nato su Whassalian o se comunque ti sei già recato in questo sperduto abisso per una precedente missione, conosci una rotta non segnata sulle carte

ufficiali che ti può permettere di arrivare a destinazione senza essere intercettato dalle pattuglie di guardia: leggi in questa evenienza la nota **308**.

In caso contrario ordina al tuo computer l'ultimo dei numerosi Balzi necessari alla nota **232**.

272

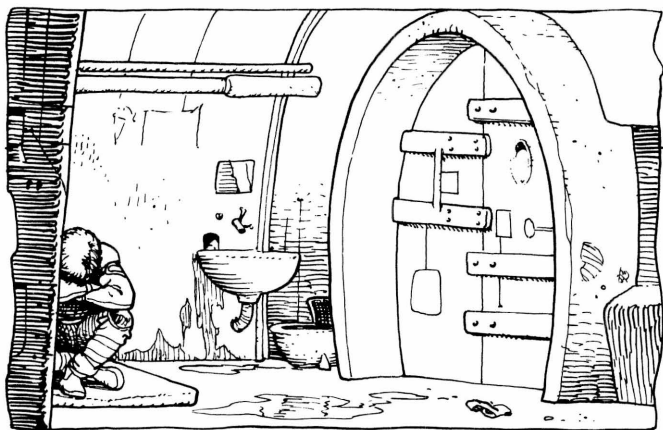
Per iniziare la tua attività di mercante hai a disposizione la somma di denaro che hai ottenuto dalla banca e che hai annotato nella tabella del *Prestito bancario*. Non dimenticare che ti dovrà bastare sia per l'acquisto e l'armamento della tua nave, che per imbarcare il primo carico di oggetti da commerciare. Se a questo punto non hai DENARO, leggi la nota **84**.

Passeggiando nello spazioporto il tuo amico mercante ti mostra tutte le navi che sono immediatamente disponibili per la vendita. Differiscono per capacità di carico, motori, corazze e stive, ed hanno naturalmente costi sensibilmente diversi. La tabella che segue riassume le caratteristiche di ciascuna nave.

NOME NAVE	COSTO (crediti)	LUNGH. (metri)	STIVE (m cubi)	SCUDO (cm)
Far Star	16.000	90	200-100-50	5
Dark Nebula	14.000	84	150-100-50	4
Pleuma Express	12.000	66	200-50	3
Flying Dolphin	10.000	48	100-50-50	1
Synnax II	6.000	42	100-20	1

Se desideri comperarne una, annota nella scheda *Caratteristiche della nave* il nome dell'unità e gli al-

tri dati ad essa correlati; prosegui poi per la personalizzazione alla nota **227**.

In caso contrario, se nessuna di queste navi riscuote il tuo interesse, abbandona lo spazioporto alla nota **171**.

273

Soltanto dopo essere sceso dalla tua nave spaziale ti sei reso conto che qualcosa è cambiato nello spazioporto.

Il pianetino dove sei atterrato, un minuscolo satellite del piú periferico dei sistemi solari, ha subito qualche trasformazione rispetto a come lo ricordavi. Nell'emisfero che rimane perennemente in ombra è stata costruita una grande prigione, dove vieni rinchiuso senza nemmeno un regolare processo.

Non riesci a capire come mai la situazione sia tanto cambiata su Lucreza, ma quel che è peggio corri il rischio di non uscire piú da questa prigione: con il fiato sospeso leggi la nota **114**.

Nei tuoi studi, durante la lettura di uno dei numerosi libri che ti sono serviti per preparare la tesi di Brevetto, ti sei imbattuto una volta in un termine, *codice segreto di priorità*, di cui non hai mai sentito parlare in precedenza.

Sulle prime non ci hai fatto molto caso, poi però te ne sei ricordato una volta mentre stavi esponendo i tuoi risultati al vecchio Hobbard Twer. Visto anche il rapporto di franca amicizia che si è instaurato tra voi durante questo lavoro, ti è sembrato naturale accennargliene e chiedergli di cosa si trattasse. Twer è sbiancato in volto, ti ha chiesto su che libro avessi letto di questo codice e poi ha affermato con decisione di non averne mai sentito parlare. Ti è sembrato però che stesse nascondendoti qualcosa.

Hai cercato allora in privato nella grande *Enciclopedia Galattica*, ma anche lí non hai cavato un ragno dal buco.

La cosa ti è sembrata veramente strana e ne hai parlato alla tua amica Pilar una sera, poco prima della discussione finale della tesi. Eri sinceramente preoccupato, perché temevi di fare una brutta figura se ti avessero chiesto di parlare di quel codice che non conoscevi.

— Che figura ci faccio, allora, come esperto di codici, di fronte a una domanda del genere? — hai concluso, preoccupato.

La risposta di Pilar è stata come una doccia fredda. La ragazza ti ha guardato con uno sguardo che esprimeva tenerezza e al tempo stesso distanza, ha sospirato come se fosse combattuta dentro di sé e alla fine ti ha risposto:

— Non ti preoccupare, questa è una domanda che a te non faranno mai.

Ci hai messo un po' per riprenderti, ma alla fine le hai chiesto: — Per lo Spirito Galattico, e perché mai non la dovrebbero fare a *me*?

— Sei della Fondazione, tu? — ti ha domandato a sua volta Pilar.

— No, ma...

— Appunto. Ti prego non parliamone piú. — Pilar si è alzata all'improvviso e ti ha chiesto di invitarla a ballare. Era la prima volta che te lo chiedeva e cosí hai lasciato perdere la tua domanda e l'hai accompagnata sulla pista sospesa per effetto gravitazionale inverso.

Rimuginando fra te questi pensieri, recati a leggere la nota **322**.

275

Seguendo i confini dell'antica Prefettura Imperiale, quello che ancora viene chiamato Regno di Anacreon – ma in realtà è il piú saldo dei possessi della Fondazione fuori da Terminus – abbraccia otto sistemi solari, sei dei quali possiedono piú di un mondo abitato. La popolazione, diciannove miliardi di persone, si conforma agli usi e ai costumi del piane-

ta centrale e piú popolato: benché non abbia ancora raggiunto la densità degli anni imperiali, la popolazione è giovane e in rapido aumento.

Durante il breve viaggio (è il sistema piú vicino in assoluto a Terminus) hai scoperto visionando alcuni librofilm che la ragione stessa dello sviluppo di Anacreon va ricercata nel commercio intergalattico.

La sua favorevole posizione centrale rispetto al piccolo gruppo di sistemi comprendente anche Smyrno, Konom e Daribow e soprattutto la necessità di scalo intermedio - in epoca passata ormai da millenni, quando l'autonomia dei voli interstellari non era nemmeno paragonabile a quella attuale - da parte delle grandi astronavi da trasporto provenienti da Santanni e dal centro della Galassia, avevano fatto di Anacreon un polo fiorente di traffici, privo di attività industriali di una certa importanza, ma sempre attento a cogliere ogni opportunità commerciale.

Il motto tramandato dai tempi antichi, che compariva e ancora oggi compare sullo stemma del pianeta, recita pressappoco, in un antico dialetto della Periferia, precedente l'introduzione del galattico standard come lingua ufficiale: «Mai perdere un'occasione.»

Sbarca su Anacreon e recati subito a riverire il Sommo Custode alla nota **206**, dopo aver aumentato di un'unità la tua INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo*.

276

Il tempo che hai impiegato per raggiungere Askone sembrava non passare mai. Hai sbagliato tra l'altro un Balzo nell'iperspazio, e ciò ti ha costretto a un lungo recupero, che ti costa un anno del tuo tempo

fisiologico: aumenta di conseguenza la tua ETÀ sul *Diario di Bordo*.

Già prima di essere entrato nell'orbita piú esterna del sistema, sei stato localizzato e scortato da numerose navi spaziali che pattugliavano la zona. Qualunque sia il loro sistema d'avvistamento, è diabolicamente efficiente.

Se sei nativo di Askone o se comunque non è la prima volta che ti rechi in questo sperduto angolo dei Domini Esterni puoi leggere la nota **181**, in caso contrario devi purtroppo fare un brutto incontro alla nota **232**.

277

Se ti si chiede di diminuire il punteggio di una dote sul *Diario di Bordo* in misura tale da farne scendere il punteggio sotto zero, sei costretto a portare dapprima a zero la dote in questione e a diminuire poi del *doppio* dei punti che ti mancano, prendendoli da altre doti a tua scelta.

Se ad esempio devi diminuire tre punti il CARISMA, ma possiedi attualmente soltanto un punto, dovrai innanzitutto azzerarlo e poi compensare i due punti mancanti con quattro punti provenienti da una o piú doti a tua scelta.

Se non possiedi un punteggio sufficiente per soddisfare queste condizioni, devi purtroppo considerare conclusa la tua avventura e ricominciare il libro dall'inizio.

Ritorna alla nota dove ti trovavi quando ti è stato chiesto di leggere queste istruzioni.

278

I gesti dell'ufficiale non sono amichevoli quando ti

invita a seguirlo, ma in fondo ti eri preparato a un'atmosfera ostile sbarcando su questo pianeta.

Ti introducono in uno stanzino dello spazioporto dove il Ministro per le importazioni della Repubblica di Korell ti sorride beffardo.

— Acquistiamo tutto il contenuto delle vostre stive a metà del prezzo ufficiale — ti comunica.

Naturalmente protesti vibratamente.

— Vi faccio notare che potrei anche confiscarvi il carico senza pagare alcun corrispettivo — osserva distrattamente il Ministro.

È un ragionamento che non fa una grinza. Tuo malgrado, devi accettare. Se non hai installato un sistema di carico/scarico computerizzato, dividi subito per due tutti i valori in crediti delle tue stive sul *Registro delle missioni*.

Per il pagamento, procedi poi in ogni caso alla nota **210**.

279

Tra il materiale che hai consultato per preparare la campagna elettorale, hai trovato venticinque vecchissimi librifilm, che riguardano la registrazione degli interventi del Grande Convegno di Trantor, tenutosi poco prima dell'esodo su Terminus di Hari Seldon e degli originari coloni del pianeta.

La tecnica di registrazione è molto antiquata, ma si possono leggere ancora, anche se visionarli tutti ti richiederebbe circa due giorni di lavoro. Per fortuna il tuo visore è del recentissimo tipo computerizzato a scorrimento di immagine e ricerca per argomenti, di modo che sei in grado di impostare abbastanza facilmente i soggetti che ti interessano per attenderti una risposta nel giro di pochi secondi.

Fino a questo momento non ti era venuto in men-

te che cosa cercare: interrompi per un momento la riunione e corri a vedere che cosa appare sotto la dicitura «Seconda Fondazione» alla nota **143** oppure dimentichi questo pensiero e prosegui alla nota **231**?

280

Il vecchio Twer è molto contento dell'esito del tuo esame e ti augura un futuro pieno di successo.

Se hai almeno tre punti di INTUIZIONE puoi chiedergli consiglio prima di scegliere la banca dalla quale ottenere il prestito che ti serve: vai in questo caso alla nota **147**. In caso contrario ti appresti a lasciarlo alla nota **72**.

281

Non ci sono intoppi per l'uscita dal sistema: sbrighi tutto in una breve sosta di un paio di giorni sulla vivace capitale del pianeta centrale.

Le navi di pattuglia di Lucreza ti scortano poi fino ai limiti del loro spazio esterno. Potresti certo liberartene facilmente: si tratta infatti di vecchie astronavi da turismo dello scomparso Impero Galattico e non hanno armamento atomico. Il loro aspetto è quasi frivolo e per niente minaccioso.

Finalmente ti lasciano per il primo Grande Balzo nell'iperspazio. Il resto del viaggio di ritorno non presenta problemi e passa piacevolmente, grazie alla visione di alcuni librifilm sulla vita di Trantor all'epoca dell'Impero.

Sbarca allo spazioporto di Terminus alla nota **172**.

282

La tua permanenza su Vega è di tutto riposo e hai

modo di passare molto tempo con Pilar, che ti racconta tutti i pettegolezzi della Fondazione. Viaggiando tanto per lavoro, non hai tempo per tenerti aggiornato e al corrente di tutto ciò che succede agli altri mercanti e le storie di Pilar ti divertono un sacco.

Prosegui alla nota **345**.

283

In effetti il vecchietto aveva molto da raccontarti. Ritorni per parecchi giorni nella taverna fumosa e gli offri da bere birra scura di Siwenna per sciogliergli la lingua.

Se hai almeno cinque punti di FORTUNA e anche quattro di SPREGIUDICATEZZA riesci nel tuo intento di raccogliere un po' di informazioni interessanti per la tua tesi: puoi leggere in questo caso la nota **167**. In caso contrario perdi solo un sacco di tempo, ma gli aneddoti che ti racconta non ti sembrano affidabili: vai alla nota **48**.

284

Cercavi l'emozione di un brutto incontro nel quartiere piú malfamato della capitale di Vega, ed eccola che si fa avanti, sotto le spoglie di due giovani *huskin*, i violenti picchiatori che si riconoscono per la frusta neuronica di cui sono armati e per il lobo dell'orecchio destro mozzato quale segno di riconoscimento.

Ti sbarrano la strada, la situazione è assai delicata. Non c'è nessuno nei paraggi che ti possa portare aiuto.

Se hai almeno quindici punti di SPREGIUDICATEZZA passi tra di loro ignorandoli a testa alta e

con un sorriso sprezzante sulle labbra: vedi il risultato alla nota **336**. In caso contrario la faccenda si mette male alla nota **202**.

285

Ti stringi a Pilar nella sala olovisiva semibuia.

— Questo — conclude il mercante sullo schermo, posando il suo strumento — per quanto riguarda il taglio dell'acciaio. Ma abbiamo anche pialle atomiche: volete per esempio diminuire lo spessore di una lastra metallica, eliminare le irregolarità, gli strati corrosi? Osservate attentamente.

Vedi il mercante posare uno strumento su un'altra lastra metallica, mentre dal lato opposto se ne stacca un foglio sottilissimo, trasparente.

— Preferite forse i trapani? Tutti questi strumenti si basano sul medesimo principio.

Il gruppo di stranieri è ormai stretto intorno a lui. Seguono tutti con grande attenzione i suoi movimenti, come se assistessero a esperimenti di magia. Si vedono alti funzionari governativi che si accalcano nel locale parlottando sottovoce, mentre il mercante, appoggiata appena la punta del suo trapano atomico, prepara buchi larghi e perfetti in barre di acciaio temperato dello spessore di tre centimetri.

— Un'ultima dimostrazione. Qualcuno mi porti due frammenti di tubo, per favore.

Un distintissimo ciambellano, preso dall'eccitazione generale, si affretta a ubbidire, sporcandosi le mani come un comune operaio. Il mercante mette i frammenti in posizione verticale, ne ripulisce le estremità con un solo colpo del suo strumento e le fa aderire. Meraviglia! I due frammenti si fondono perfettamente, al punto che è impossibile vederne la saldatura. E tutto è avvenuto in un istante.

Inutile dire che il mercante riesce a convincere l'intero pianeta a comperare i suoi macchinari, se ne torna sulla Fondazione e si ritira dagli affari per vivere di rendita.

Prosegui alla nota **326**.

286

— E dunque — interviene un tuo giovane sostenitore — voi volete costituire una plutocrazia. Farete di noi una nazione di commercianti e di principi mercanti. Quale sarà il nostro futuro?

Lo guardi in faccia ed esclami eccitato: — Il futuro della Fondazione non è certo affar mio. Senza dubbio Seldon ha previsto e preparato una nuova politica. Ci saranno delle altre Crisi quando verrà a cessare il potere del denaro come adesso è cessato il tempo della religione. Lasciate che i nostri successori risolvano da se stessi i loro problemi, come noi ora risolviamo i nostri.

Convinto della tua linea, attendi serenamente l'esito delle elezioni. Ti viene però in mente, pochi giorni prima dell'apertura dei seggi, un'ultima verifica da fare recandoti al Palazzo della Corporazione dei Mercanti alla nota **43**.

287

Il corpulento rappresentante su Locris dell'organizzazione per gli scambi con la Fondazione non aveva tutti i torti. In effetti, trascorsi alcuni mesi in ozio totale, la situazione si sblocca e viene data l'autorizzazione a scaricare e vendere al Governo, in cambio di tungsteno e molibdeno, tutto il carico della tua astronave. L'unico inconveniente della vicenda sta nel fatto che tra attesa dell'assemblea, scrittura dei

verbali e autorizzazioni varie perdi un sacco di tempo prezioso.

Naturalmente, come le regole del commercio galattico impongono, devi restare sul pianeta altri sei mesi per fornire le sostituzioni di eventuali macchinari non funzionanti o guastatisi entro il periodo di garanzia. Di solito è la parte piú tranquilla del lavoro di un mercante, ma in questo caso vedrai che non è cosí alla nota **323**.

288

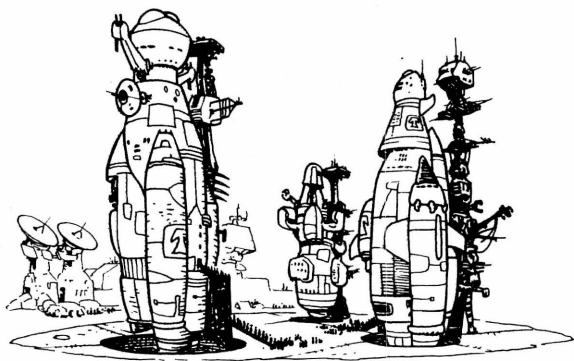
Il colpo di stato è avvenuto in modo assai traumatico e cruento. Con la tua azione sconsiderata hai alterato in maniera decisiva il flusso psicostorico, annullando un lavoro di preparazione di trenta lustri.

La tua avventura termina qui, con la certezza di aver distrutto il piú grande disegno di dodicimila anni di storia galattica: se ricominci l'avventura, ti sarà veramente impossibile raggiungere un risultato piú nefasto.

289

Memore della tua prima missione, ti muovi con estrema prudenza ed aspetti pazientemente l'evolversi della situazione.

All'improvviso, dopo giorni di snervante attesa, il comandante dello spazioporto ti ha ordinato di scendere dalla nave per un'ispezione. Il messaggio, ricevuto sul tuo computer di bordo, è già abbastanza preoccupante, ma all'apertura del portello ti rendi conto che si tratta di una scusa per trarti in arresto. Come mai è cambiato l'atteggiamento dei korelliani verso la Fondazione? In che cosa hai eventualmente sbagliato?

Cerchi immediatamente di chiudere il portello, ma purtroppo è un grave errore, che ti costringe a diminuire di quattro punti la tua ABILITÀ e di altrettanti il tuo ORIENTAMENTO sul *Diario di Bordo*: se una di queste doti è scesa a valori negativi leggi la nota **277**, in caso contrario prosegui con la lettura della nota **306**.

290

In periodo di campagna elettorale, qualunque avvenimento si presta a una lettura politica.

La versione accreditata dell'incidente è che eravate in missione segreta nell'interesse della Fondazione: diventi cosí un eroe nazionale ed ottieni, da morto, quei riconoscimenti che avresti desiderato da vivo.

Non è questa comunque la conclusione cui ambivi: puoi provare a ricominciare dall'inizio, su una strada migliore.

291

— D'accordo — riprende l'assistente del Sindaco.

— Dovete però dimostrarmi che nella vostra attività siete stato un mercante di successo. Avete conseguito il titolo di *consigliere esterno* della Fondazione?

Verifica subito il *Diario di Bordo*: se la risposta è sí leggi la nota **243**, in caso contrario vai purtroppo alla nota **208**.

292

Il primo quaderno ottico è un sottile disco di mylar lucido e riflettente, con una piccola etichetta rossa al centro. Lo inserisci nel lettore e vieni a conoscenza di quanto segue.

«Un cupo presagio di decadenza aleggia negli spazi siderali costellati da venticinque milioni di pianeti e abitati da oltre quattro milioni di miliardi di persone. L'Impero Galattico, saldamente stabilito da quasi dodicimila anni, non ha piú la stessa tempra di un tempo e vacilla sotto lo splendore del suo cerimoniale, nell'agonia della sua capitale, Trantor, una città-pianeta di settantacinque milioni di miglia quadrate brulicante di quaranta miliardi di persone.

«Un uomo, da solo, con un'intelligenza e un'intuizione eccezionali ha capito la portata del pericolo che minaccia l'Impero: con l'ausilio potente di una nuova disciplina, con lui assurta per la prima volta al rango di scienza, ha avuto il coraggio di opporsi ai sinistri scricchiolii della storia varando un piano di dimensione epocale, concepito per conservare il patrimonio delle conoscenze umane attraverso i secoli bui destinati a seguire la caduta dell'Impero.

«Quest'uomo è Hari Seldon, la sua scienza si chiama psicostoria e il suo Piano, basato su complesse equazioni probabilistiche, ha un aspetto assai semplice: raccogliere gli uomini giusti al momento giusto e nel posto giusto, metterli sul binario giusto

e contare sul fatto che l'enorme inerzia degli eventi umani, che si caratterizza in precisi teoremi psicostorici, guidi anche dopo la sua morte questo gruppo nella giusta direzione.

«Per poter compiere la sua opera, Hari Seldon ha bisogno di uomini capaci e determinati, con le doti necessarie per seguire una strada impegnativa e tutta orientata al futuro.

«Seldon, la piú grande mente di tutti i tempi, è infatti già vecchio, quasi completamente calvo e zoppica leggermente: i suoi occhi limpidi e azzurri nascondono appena il peso di una malattia che ne ha ormai minato irrimediabilmente il fisico. Il successo della sua impresa dipenderà perciò dai suoi piú stretti collaboratori, e in particolare dal suo braccio destro, Gaal Dornick.

«Il Piano concepito dal grande Seldon per abbreviare il periodo di Medioevo che seguirà la caduta del Primo Impero Galattico è semplice, ma geniale. Per accorciare da trentamila a soli mille anni i secoli bui, Seldon ha fatto esiliare dalle autorità di Trantor, la capitale dell'Impero, ventimila famiglie sull'inospitale pianeta Terminus, con l'intento di creare su di esso un rifugio scientifico, noto come Fondazione Enciclopedica Numero Uno. L'attività di questa comunità consiste nella catalogazione dell'immenso scibile dell'umanità e nella realizzazione della monumentale *Enciclopedia Galattica*.

«Sotto la supervisione di Dornick viene organizzato l'esodo su Terminus e – dopo la morte di Seldon – avviato il lavoro per l'*Enciclopedia*.»

Se questa breve sintesi della prima parte della storia della Fondazione ti è sufficiente, procedi con il secondo quaderno ottico alla nota **151**, in caso contrario puoi consultare qualche librofilm su questi avvenimenti alla nota **77**.

293

La tua poca abilità nel cogliere l'occasione favorevole resterà proverbiale nella storia della Fondazione. Con un po' di coraggio in piú avresti potuto forse essere tu il prossimo Capo Mercante.

La tua avventura termina qui: prima di aprire di nuovo il libro medita su quella vecchia massima, che sembra risalire a uno dei padri della Fondazione, che dice: «Chi non si rende conto di trovarsi davanti a un'occasione unica nella vita, può fare anche a meno di continuare ad aspettarla.»

294

La valutazione delle materie prime fatta dall'apposita commissione è davvero molto vantaggiosa per te: valgono il quadruplo della mercanzia che tu avevi acquistato per commerciare sul pianeta scelto per questa missione.

È però regola fin dall'inizio del commercio nei Pianeti Esterni che una metà del ricavo spetti a te, mentre l'altra sia trattenuta dall'insaziabile fisco della Fondazione a titolo di tassa. Il tuo guadagno assomma perciò a *due volte* il valore del tuo carico iniziale: è questo il *moltiplicatore di ricavo* che dovrai usare alla nota **7**.

295

Ed eccovi finalmente sulla terza luna di Anacreon in vacanza in un bellissimo centro residenziale. Tra escursioni, cavalcate a bordo di nyak opportunamente addomesticati (e sorvegliati), bagni nella iodozonopiscina del centro e ozio al potente sole che illumina il sistema di Anacreon, il tempo passa in un attimo.

Aumenta di due punti la tua SALUTE sul *Diario di Bordo* e giungi all'ultima sera in un ristorante smyrniano appena aperto sul pianeta alla nota **117**.

296

Il tuo discorso è stato incisivo, ma letto da Eskel Gorov avrebbe avuto tutto un altro peso. Purtroppo non sei abbastanza autorevole sulla Fondazione, anche a causa della tua nascita su un sistema straniero, per trascinare la folla.

Te ne rendi conto tu stesso quando smetti di parlare: dimezza subito i tuoi punteggi di ABILITÀ, CARISMA e RESISTENZA sul *Diario di Bordo*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Un piano machiavellico si fa allora strada nella tua mente dopo questo umiliante scacco: vai a leggerlo alla nota **219**.

297

Mentre stai discutendo di queste condizioni, osservi

meglio il biglietto da visita del tuo interlocutore e scopri che conosci bene un suo parente.

Ti metti a parlare allora di fatti personali e, dopo un po' di convenevoli, è lui stesso a consigliarti di trattare per ottenere condizioni piú favorevoli sull'importante prestito che ti sta davanti.

Naturalmente è necessario saperci fare: se hai almeno sette punti di INTUIZIONE continua la lettura con la nota **156**, in caso contrario recati a leggere la nota **112**.

298

È arrivato finalmente il gran giorno: nel pomeriggio Gorov parlerà davanti ai notabili della Fondazione leggendo per filo e per segno il discorso che tu gli hai preparato.

Dopo aver visitato l'aula per provare il sistema di oloamplificazione, a fine mattinata stai ritornando insieme a Gorov dal Palazzo del Municipio di Terminus sulla sua macchina personale, quando all'improvviso vi trovate di fronte un giovane armato di cannoncino disintegratore portatile, sbucato di sorpresa da un vicolo.

È un attimo. Mentre il parabrezza salta in frantumi, vedi con terrore la morte in faccia.

Se hai almeno dodici punti di FORTUNA e piú di dieci di SALUTE vai alla nota **188**, in caso contrario leggi la nota **290**.

299

Hai consegnato alla Corporazione dei Mercanti il nastro con la registrazione computerizzata della tua attività durante la missione, che costituisce la tua relazione sul viaggio svolto e che verrà studiata accu-

ratamente e immagazzinata insieme a tutte le altre informazioni provenienti da ogni angolo della Galassia nell'enorme centro di documentazione computerizzato della Corporazione.

Viene anche aggiornato il grande tabellone luminoso dell'esperienza, che riporta tutte le missioni svolte da tutti i mercanti della Corporazione: aggiorna conseguentemente anche tu la tabella dei *Pianeti visitati.*

Hai preso l'abitudine, ogni volta che ritorni su Terminus dopo le tue missioni su pianeti lontani, di fermarti qualche giorno per godere dell'ospitalità di Pilar de Sagel Moreno, tua amica fin dal tempo degli studi.

In sua compagnia ti accorgi di quanto la vita del mercante galattico richieda sacrificio, costringendoti a vivere tanto tempo nell'angusto spazio dell'astronave, muovendoti poi su pianeti non sempre ospitali e rischiando ad ogni momento di incorrere in brutte avventure.

Se ritieni di averne abbastanza di questa vita e di non aver piú voglia di svolgere attivamente la professione di mercante leggi la nota **186**, in caso contrario vai alla nota **338**.

300

Ed eccoti a scegliere l'argomento della tua tesi di Brevetto. Hai ricevuto un'educazione religiosa oppure laica? Nel primo caso recati alla nota **233**, altrimenti continua la lettura con la nota **22**.

301

Dossier disponibilità di materie prime sui sistemi della Periferia (abb. = abbondante, sc. = scarso).

SISTEMA	MATERIE PRIME
Anacreon	Nickel, Ferro (sc.), Tungsteno (abb.), Uranio
Askone	Piombo, Stagno (sc.), Manganese, Nickel, Vanadio (abb.)
Daribow	Manganese, Uranio, Cromo, Vanadio (sc.)
Konom	Stagno, Manganese, Rame (sc.), Tungsteno, Cromo (abb.)
Glyptal IV	Vanadio, Plutonio (abb.), Stagno (abb.), Piombo
Korell	Ferro (abb.), Rame, Stagno, Plutonio
Locris	Tungsteno, Vanadio, Molibdeno
Lucreza	Ferro, Wolframio (abb.), Stagno
Orsha II	Cromo, Piombo (sc.), Stagno (sc.)
Siwenna	Cobalto, Vanadio (sc.), Cromo
Smyrno	Uranio, Ferro (abb.), Wolframio, Stagno, Manganese
Stelle Rosse	Plutonio, Piombo, Molibdeno (abb.)
Whassalian	Uranio (sc.), Piombo, Stagno, Manganese (abb.)

Spegni il tuo computer, quindi ritorna subito alla nota **174**.

302

In base alle condizioni che hai spuntato, raddoppia sul *Registro delle missioni* il valore della stiva anteriore e azzera, se esiste, il valore della stiva posteriore della tua nave.

Mentre stai rientrando su Terminus ti capita un incredibile colpo di fortuna: avvisti il relitto di un'a-

stronave che risale all'epoca dei primi coloni giunti da Trantor. "Chissà da quanto tempo fluttua nello spazio" ti chiedi mentre osservi le saldature massicce e i simboli dell'Impero.

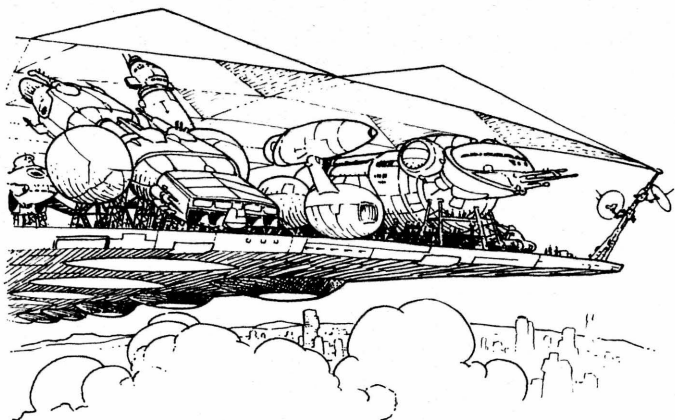
In base ai diritti di navigazione intergalattica ratificati dalla Convenzione, l'intero recupero ti appartiene: non credi alle tue orecchie quando ti senti offrire da un antiquario, appassionato di storia della Fondazione, l'enorme somma di settemilaottocento crediti.

È chiaro che accetti senza discutere: aggiungili subito alla tua disponibilità di denaro e prosegui a leggere la nota **172**.

303

Purtroppo sei stato cacciato fuori ancora una volta dall'esame di Psicostoria II. Sei abbastanza giú di morale per questo contrattempo, quando una notizia ancor piú brutta ti raggiunge per mezzo della posta olotrasmessa dal tuo pianeta natale: tuo padre sta assai male ed è stato ricoverato in ospedale.

Ti affretti a dar fondo ai tuoi risparmi per pagarti un viaggio su un'astronave di linea di terza classe, ma quando lasci lo spazioporto di Terminus non immagini certo che non lo rivedrai mai piú in vita tua. Durante la tua assenza, infatti, visto il gran numero di richieste provenienti dai diversi pianeti, viene modificato il regolamento della Corporazione dei Mercanti, in modo che soltanto chi riesce a terminare gli esami per tempo può essere ammesso a sostenere l'esame di Brevetto.

La notizia ti giungerà a casa sotto forma di un trafiletto quasi insignificante sul giornale locale. Non te lo aspettavi minimamente e purtroppo non puoi farci niente. Recati alla nota **95**.

304

Ti riprendi a stento, ma hai sufficiente lucidità per renderti conto che il dispiacere che ti ha preso per l'impossibilità di coronare il tuo sogno e di acquistare una grande e moderna astronave da carico della Fondazione ti impedirà di proseguire oltre in questa avventura.

Sarebbe stato meglio non visitare affatto i cantieri Dornick e limitarsi a sogni piú modesti.

Prosegui alla nota **95** per leggere la conclusione della tua avventura.

305

Sei veramente contento di aver concluso le tue faccende con la banca e di poterti occupare di ciò che ti sta piú a cuore, e cioè della tua nave, recandoti alle note indicate tra parentesi nel seguito: vai ai cantieri Dornick, dove potrai scegliere il progetto di un'astronave da carico **(13)** oppure ti rechi allo spazio-

porto, dove cercherai di trovare una nave usata a poco prezzo (**348**)?

306

La tua mossa viene interpretata come un atto di insubordinazione. I soldati della guardia di Korell incominciano a spararti addosso con inaudita ferocia. Sei costretto ad arrenderti, naturalmente, e ad uscire con le mani alzate, sventolando la bandiera della Fondazione dietro alla quale speri di trovare rifugio in base al primo articolo della Convenzione dei Domini Esterni.

Purtroppo hai fatto male i tuoi calcoli: la bandiera irrita ancor piú quei barbari soldati, che ti saltano addosso tempestandoti di botte con il calcio dei disintegratori.

Diminuisci di quattro punti la tua SALUTE, recandoti subito alla nota **123** se il suo valore è sceso a zero o meno.

Vai a leggere poi il mesto epilogo della tua avventura alla nota **335**.

307

Purtroppo nessuno capta il tuo messaggio di aiuto, o comunque si azzarda ad avvicinarsi per venirti a salvare.

Le guardie si accorgono ben presto di un disturbo elettromagnetico alla loro stazione e sospettano la presenza del tuo segnalatore psionico: prima che te lo trovino addosso, reato per il quale rischieresti la condanna a morte, lo getti nell'inceneritore sentendo i passi di un drappello che si avvicina alla tua cella.

Il segnalatore non viene trovato, ma la tua avven-

tura si avvia alla conclusione in una cupa galera su una delle piú sperdute lune del sistema, senza la minima speranza di fuga.

Se possiedi almeno cinque punti di SALUTE, recati alla nota **145**, in caso contrario devi andare a leggere la nota **225**.

308

Un lieve sussulto indica l'arresto totale dei motori. Finalmente sei atterrato su Whassalian, dopo l'interminabile viaggio di avvicinamento, fattosi assai circospetto nell'ultimo tratto quando hai percorso una rotta segreta.

Dopo esserti riabituato con un minimo di fatica alla forza di attrazione naturale del pianeta, sensibilmente diversa dalla gravità artificiale della cabina di pilotaggio della tua nave, per scendere dal livello dell'hangar dove è attraccata la nave alla sala di controllo arrivi, situata parecchi piani sotto la superficie del pianeta, fai uso di un ascensore a repulsione di gravità, che per un attimo ti riporta alla ridotta gravità artificiale che era mantenuta sull'astronave.

Superate tutte le scarse formalità di ingresso in uno spazioporto pressoché deserto e fuori dal controllo della milizia nazionale di Whassalian, risali dirigendoti alla stazione partenze locali con l'obiettivo di raggiungere la capitale del pianeta. Recati per questo alla nota **263**.

309

— Ho mandato a quel paese la mia quota annuale e sono partito, naturalmente — riprende Twer. — Dovevo recapitargli una *Capsula Personale*!

— Cos'è una *Capsula Personale*? — chiedi interessato.

— Possibile che tu non sappia cosa sia? È il sistema di comunicazione piú riservato in uso tra i mercanti.

— Non ne ho mai sentito parlare prima d'ora. Potrebbe essere un argomento interessante per la tesi di Brevetto?

— Certo, ragazzo mio, e puoi dirti fortunato: vedi qui davanti a te uno dei principali esperti in questo settore!

— Affare fatto, allora! — esclami tu con entusiasmo.

Aggiungi un punto di FORTUNA sul *Diario di Bordo* e corri subito a sentire cosa ti racconta il vecchio alla nota **105**.

310

Sbarchi su Lucreza dopo un viaggio di molti parsec, che è stato ridotto a dimensioni ragionevoli soltanto grazie a due Grandi Balzi nell'iperspazio.

Da lí il viaggio continua in maniera piú avventurosa, per raggiungere un pianetino sperduto, l'unico mondo ruotante intorno ad un pallido sole. L'atterraggio, comunque, è perfetto e non ti fa rimpiangere di non aver volato su una grande astronave iperspaziale di linea.

È su questo sperduto pianeta che devono essere scaricati tutti gli oggetti importati; qui rimarranno in quarantena per una purificazione dai raggi cosmici immagazzinati durante il viaggio. Le manie igieniste della popolazione di Lucreza sono ben note in tutti i Domini Esterni.

Se non ti eri mai recato fin quaggiú, salta alla nota **212**, in caso contrario leggi la nota **273**.

... il viaggio continua in maniera piú avventurosa, per raggiungere un pianetino sperduto, l'unico mondo ruotante intorno ad un pallido sole. (310)

311

Terribile si scatena l'ira del Gran Maestro di Glyptal.

— Straniero! — grida con voce tremante di sdegno, imponendoti il silenzio sotto la minaccia dei disintegratori delle sue guardie. — Vieni su questo lontano pianeta con l'arroganza di tutti i mercanti della Fondazione. Il male sia con te, quel male che è sempre fine a se stesso ti avvolga nelle sue tenebre! — Fa una pausa per riprendere fiato. Tu non osi muovere un muscolo.

In un minaccioso silenzio il Gran Maestro pronuncia la tua condanna: — Guardie, portatelo in prigione! — esclama con un ampio gesto del braccio sinistro.

Per te sembra proprio finita. Vai alla nota **114**.

312

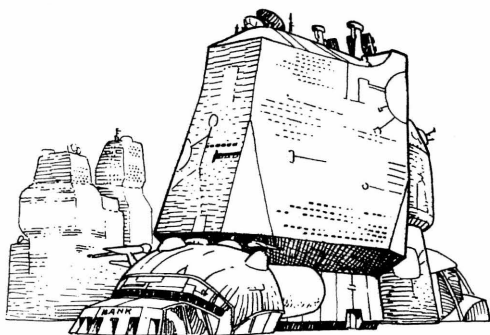
Hai deciso di scrivere un bigliettino a Pilar per ringraziarla dell'aiuto che ti ha sempre dato durante il corso degli studi e per scusarti di non avere il tempo di vederla di persona.

Stai per olotrasmettere il messaggio, quando un pensiero improvviso ti coglie: se hai almeno 12 punti di INTUIZIONE cambi idea, stracci il bigliettino e ti rechi a trovarla alla nota **102** per proporle una breve vacanza su una delle lune di Anacreon; in caso contrario invii il bigliettino e prosegui di corsa alla nota **200**.

313

Trovi un fogliettino di carta dall'apparenza insignificante, che reca alcune lettere scarabocchiate a matita nel modo seguente.

far	non	no	la	sei.	re
per	ti	ta	ta	al	ra
vin	no	tan	set	pa	trai
re	ce	pia	ro;	C'è	po
e	le	nie	un	se	lo
zio	le	ché	stra	sci	lo
ni	per	sei	tu	no	co

Se sai come proseguire, leggi difilato la nota a cui questo messaggio ti rimanda. In caso contrario, se hai almeno quindici punti di INTELLIGENZA vai a vedere la nota **137**, altrimenti non hai altra possibilità che recarti alla nota **55**.

314

Visto il pianeta di cui sei originario, il vecchio Twer ti suggerisce di rivolgerti prima alla Banca Centrale di Terminus. Naturalmente, l'ideale sarebbe avere un'educazione religiosa: si sa che la prediligono.

Prosegui adesso alla nota **72**, dove prenderai commiato dal vecchio Twer.

315

La sorte non ti è stata favorevole e l'impatto è risultato violentissimo. I frammenti della tua astronave vengono schizzati nello spazio intergalattico senza che la grande nave da battaglia che ti ha inavvertitamente speronato se ne sia nemmeno resa conto.

La tua avventura, purtroppo, è finita tragicamente qui, devi ricominciare da capo.

316

Non è facile trovare testi che trattino il problema che ti interessa. Per questa ragione sei ricorso a un metodo forse un po' atipico, ma che sembra dare qualche risultato: hai incominciato una serie di interviste tra i mercanti che frequentano la taverna dello spazioporto di Terminus.

Ne hai trovato in particolare uno che si fregia del titolo di consolatore di anime. È un vecchietto tutto raggrinzito, di età indefinibile, che deve aver smesso di navigare tra i sistemi della Periferia da qualche decennio almeno.

— Voi sareste dunque un consolatore di anime? — gli chiedi sospettoso quando lo incontri.

— Sí, giovane signore — ti risponde farfugliando e biascicando le parole con una lentezza impressionante, di modo che fai una grande fatica a seguirlo. — Vi chiedo di aver pietà dell'anima di un povero vecchio che sta per affrontare la morte. Io ho esercitato questa attività durante i miei viaggi. Ho salvato fratelli che erano stati lontani dalla consolazione spirituale per tanto tempo, durante gli interminabili spostamenti nei Domini Esterni, mentre la loro vita correva gravi pericoli e aveva la prospettiva di giungere impreparata in seno allo Spirito che tutto vede e domina.

Se il vecchietto ti ispira fiducia e hai tempo da perdere per ascoltarlo, prosegui alla nota **283**, in caso contrario recati alla nota **240**.

317

Purtroppo non sei riuscito a piazzare la tua mercanzia di contrabbando su Whassalian e ti hanno scoperto con le mani nel sacco.

Sei costretto a rimontare scortato sulla tua astronave e a recarti a uno dei piú cupi pianeti-fortezza degli abissi alla nota **232**.

318

— Naturalmente — comincia il solerte funzionario della banca di Terminus dopo aver esaminato le risposte sul tuo questionario — prima di assegnarvi questa somma dobbiamo metterci d'accordo sulle condizioni di interesse e sui piani di rimborso.

Un sorriso di circostanza si dipinge sul tuo volto, mentre l'uomo continua:

— Vi proponiamo due alternative a vostra scelta. La prima proposta consiste nel rimborso del doppio del valore del prestito che vi abbiamo concesso, rateizzato su dieci missioni. In altri termini dovete raddoppiare l'importo del prestito e poi dividerlo per dieci: alla partenza per ogni missione dovrete versarci questa cifra, fino alla decima missione.

Mentre annoti mentalmente queste condizioni, il funzionario riprende:

— La seconda alternativa prevede invece il rimborso del triplo del valore con tre rate su quindici missioni. Dovrete cioè pagare una volta l'importo del prestito alla partenza della quinta missione, una seconda volta alla decima e un'ultima volta alla quindicesima.

Se hai almeno nove punti di INTUIZIONE puoi leggere la nota **185**, in caso contrario prosegui alla nota **115**.

319

Con quale nave hai completato la tua precedente missione? Si trattava dell'originaria nave da carico con la quale hai incominciato la tua avventura di mercante galattico oppure no?

Nel primo caso leggi la nota **262**, nel secondo recati alla nota **184**.

320

Questo secondo librofilm ti colpisce ancor di piú del precedente, anche perché parla di un argomento alquanto misterioso di cui finora non eri a conoscenza: al momento dell'abbandono della capitale imperiale, Trantor, Hari Seldon ha parlato in realtà di *due* Fondazioni Enciclopediche, la seconda delle quali sarebbe stata dislocata «all'estremo opposto della Galassia», praticamente su "Estrema Stella". Nessun altro segno della Seconda Fondazione si è mai piú visto o sentito nei successivi centocinquant'anni di storia.

"Strano" pensi tra te, mentre riguardi per la seconda volta da capo il librofilm.

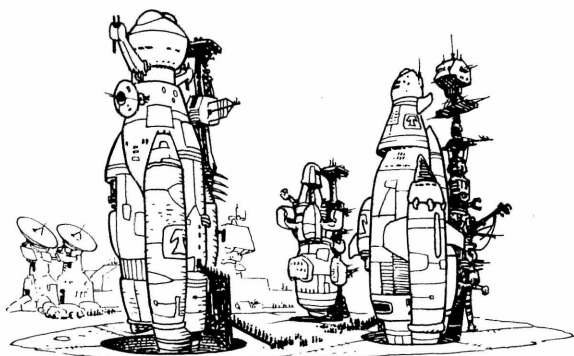
L'inizio è abbastanza scontato: si citano i famosi teoremi di Seldon, si riafferma che le leggi della psicostoria sono di natura statistica e si applicano a una massa di individui, ignari dello studio di cui sono fatti oggetto. È un po' come la teoria termodinamica applicata a un gas, che riesce a fare previsioni molto utili e attendibili sul comportamento del gas nel suo insieme, ma perde di significato quando

tratta della singola molecola componente il gas. In particolare la validità delle previsioni psicostoriche si annulla se le azioni degli individui non sono lasciate al caso: per questa ragione Hari Seldon ha voluto mantenere tutta la Fondazione all'oscuro dello svolgimento del suo Piano e non ha incluso psicostorici nella popolazione iniziale di Terminus, tranne Bor Alurin.

È proprio la testimonianza di quest'ultimo personaggio, scomparso ormai da almeno centocinquant'anni, che ti incuriosisce.

"Era uno dei loro, non poteva essere diversamente!" Questa illuminazione ti coglie all'improvviso rivedendo le scene di una sua conferenza all'Università di Terminus. Bor Alurin deve aver agito in quel modo per ordine esplicito di Seldon. Il Maestro ha potuto prevedere e calcolare con esattezza la difficoltà delle comunicazioni galattiche, il conseguente isolamento, la minaccia costituita dai Regni vicini e l'incapacità di difesa dovuta alla mancanza di metalli sulla Fondazione.

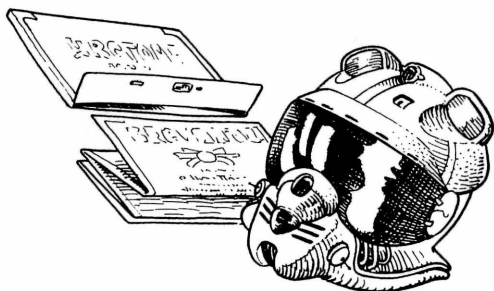
Soprattutto quest'ultimo fatto ti fa riflettere: Hari Seldon ha palesemente agito in modo che la Commissione per la Sicurezza Pubblica di Trantor lo esiliasse proprio su un pianeta cosí disagiato. Lo deve aver fatto con un disegno preciso che non è mai stato reso evidente a nessuno. La psicostoria è la chiave del problema, ne sei certo: peccato che tutte le conoscenze tramandate da quell'epoca siano raccogliticce e superficiali.

Con un grande interrogativo sulla sorte della misteriosa Seconda Fondazione e sui disegni del Piano psicostorico di Hari Seldon, passa a consultare il secondo quaderno ottico di Pilar alla nota **151**, a meno che la tua curiosità non sia davvero insaziabile, nel qual caso puoi leggere la nota **241**.

321

Purtroppo fin da quando è entrato in esercizio, il nuovo spazioporto commerciale di Terminus ha sempre presentato qualche piccolo inconveniente nel sistema di apertura della volta. Finita la fase di test, grazie ad alcune modifiche non ha mai registrato incidenti gravi: tuttavia la tua sfortuna questa volta è veramente enorme.

Il programma computerizzato, evidentemente non testato fino in fondo, commette il tragico errore di non sincronizzare il segnale di via libera che si accende sulla plancia della tua astronave con l'apertura della volta metallica che chiude lo spazioporto. Un ritardo di una frazione di secondo purtroppo è sufficiente: il tuo guscio viene sparato dai motori iperatomici in accensione contro la calotta di metallo ancora chiusa, disintegrandosi nel giro di pochi istanti.

Da morto non puoi continuare ulteriormente la lettura.

Ti conviene ricominciare subito da capo, portando con te un pizzico di FORTUNA in piú.

322

Mentre sei immerso nei tuoi pensieri si apre la porta della grande sala della Corporazione e ti viene fatto segno di entrare.

La discussione della tua tesi di Brevetto fila via liscia senza intoppi, e in capo ad un'ora ti viene consegnato il casco bianco, che contraddistingue il primo gradino della carriera gerarchica dei mercanti della Fondazione.

È un tuo successo personale cui ambivi da anni: aggiungi subito quattro meritatissimi punti di RESISTENZA, uno di ABILITÀ e uno di ETÀ sul *Diario di Bordo*.

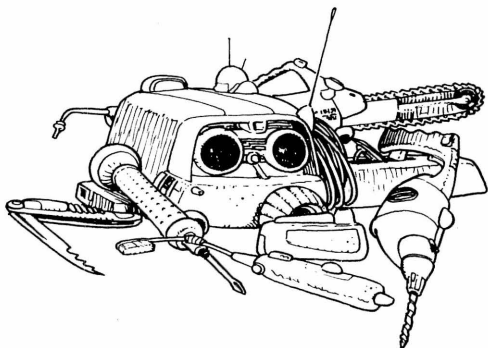
Finalmente sei pronto per incominciare la tua carriera alla nota **200**.

323

Durante i sei mesi di garanzia, piovono infatti i reclami per una partita di pile atomiche scaricatesi completamente nella stiva della tua nave, probabilmente a causa della ionizzazione dell'atmosfera dovuta all'azione della potente stella di Locris, non adeguatamente schermata.

Sei costretto, naturalmente, a decurtare i tuoi in-

troiti: quando riesci finalmente ad ottenere l'autorizzazione a caricare le materie prime che ti hanno promesso, ti accorgi che metà del contenuto della stiva anteriore ti è stato reso come inutilizzabile.

Se non hai un sistema computerizzato di carico/scarico leggi la nota **178**, in caso contrario vai a leggere la nota **214**.

324

Dopo qualche attimo di tentennamento, hai preso la tua decisione. Ti metti alla tastiera e imposti febbrilmente la rotta che dovrebbe portarti in orbita intorno al pianeta preparandoti successivamente al primo Balzo verso Terminus.

Se la tua nave è dotata di tubi L oppure se possiedi almeno diciotto punti di RESISTENZA per reggere la violentissima accelerazione necessaria a sfuggire, premi il tasto di accensione automatica dei motori di ipersostentamento alla nota **266**. In caso contrario è meglio che tu rinunci: il computer dice che non ce la faresti e verresti certamente abbattuto da un missile laserguidato dalla postazione di controllo dello spazioporto. È meglio in quest'ultimo caso far

buon viso a cattivo gioco e scendere incontro al comandante dello spazioporto alla nota **176**.

325

Pilar ha incominciato a scarabocchiare alcuni segni sul foglio di carta sul tavolo ormai perfettamente sparecchiato, quando il cameriere ritorna precipitosamente per chiedervi se desiderate ordinare ancora qualcosa da bere. Non hai la prontezza, purtroppo, di gettarti a coprire il foglio, sicché l'uomo fa in tempo a vedere alcuni spezzoni di frase disposti ordinatamente sulla carta. È un attimo: con una mossa fulminea rovescia la candela sul tavolo e mentre la carta prende fuoco insieme alla tovaglia già si profonde in umilissime scuse.

Ti alzi dal tavolo con espressione truce, deciso a smascherarlo una volta per tutte, ma lo vedi estrarre di tasca un minuscolo disintegratore e prendere la mira. L'attimo di tempo in cui resti indeciso è fatale, perché il finto cameriere girando repentinamente l'arma la scarica su Pilar, prima di fuggire a gambe levate verso le cucine, travolgendo altri due clienti e un carrello di portata.

Il sangue si ferma nelle tue vene mentre contempli l'orrendo spettacolo della ragazza caduta dalla sedia, con la testa completamente disintegrata.

Leggi la nota **104**.

326

— È il lieto fine la caratteristica di queste storie — osserva Pilar divertita all'uscita dalla sala olovisiva.

— Non sono tanto sicuro che nella realtà sarà tutto cosí semplice — rispondi, come colto da un inquietante presentimento.

... lo vedi estrarre di tasca un minuscolo disintegratore e prendere la mira. (325)

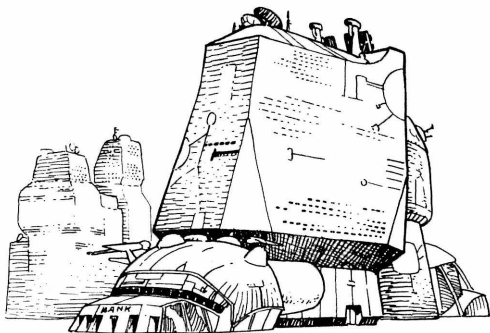
Arriverà comunque presto il momento di metterti alla prova. Aumenta di un punto la tua INTELLIGENZA per aver seguito questa storia, riaccompagna a casa Pilar e recati subito a letto.

Una giornata difficile ti attende domani, come potrai constatare alla nota **100**.

327

Hai ascoltato i suggerimenti del tuo collega mercante e hai preferito non commettere l'imprudenza di continuare il lungo viaggio verso Askone.

Ti è venuto naturale pensare a una deviazione verso Locris, anche se ti trovi fuori rotta e devi effettuare una lunga manovra per rimetterti nella direzione giusta per il prossimo Balzo nell'iperspazio.

Annota questa correzione di rotta sul *Registro delle missioni*, aggiungi due anni alla tua ETÀ sul *Diario di Bordo* e vai a leggere la nota **236**.

328

Entrato nel salone a piano terra dell'immenso grattacielo della Banca della Periferia e dei Domini

Esterni hai chiesto un colloquio con un funzionario di sportello. Quando gli hai spiegato che sei un mercante di nuovo Brevetto e che chiedi un prestito per armare la tua prima nave e incominciare a commerciare nei Domini Esterni, costui ti ha squadrato severamente e poi si è alzato, invitandoti ad aspettare.

È ritornato poco dopo con un collega e - dopo avertelo presentato come l'addetto alla concessione dei fidi - vi ha lasciati soli.

L'addetto ai fidi ti spiega innanzitutto che è politica della banca concedere un fido minimo di undicimila crediti, che può essere però aumentato a seconda delle risposte che darai a un questionario riguardante la tua personalità e le tue doti. Troverai il questionario da compilare alla nota **244**.

329

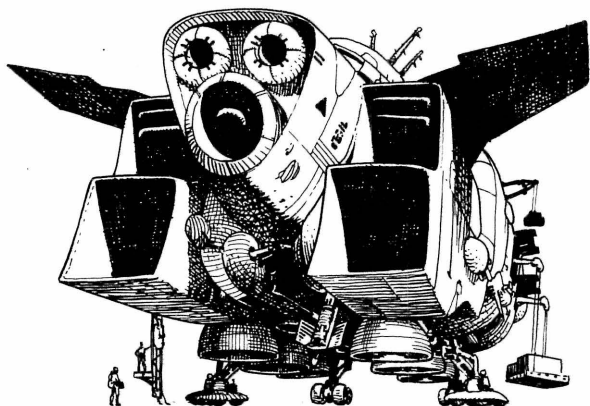
Purtroppo non hai fatto bene a perdere tempo, imbarcandoti in una tesi della quale non riesci a venire a capo. Mentre brancoli alla ricerca di qualche aiuto, infatti, visto il gran numero di richieste provenienti dai diversi pianeti, viene modificato il regolamento della Corporazione dei Mercanti in senso molto restrittivo: potranno essere ammessi alla professione soltanto coloro che completano il proprio ciclo di studi nel numero di anni previsti. La notizia ti cade come un tegola sulla testa: non potrai nemmeno essere ammesso a sostenere l'esame di Brevetto!

Continua la lettura alla nota **95**.

330

Non sei riuscito a vendere piú di metà del tuo carico. Per contabilizzare correttamente questo parziale insuccesso sul *Registro delle missioni* dimezza subito

il valore in crediti riportato in tutte le caselle corrispondenti alle stive della tua nave, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Abbandona poi senza rimpianti la capitale di Locris alla nota **214**.

331

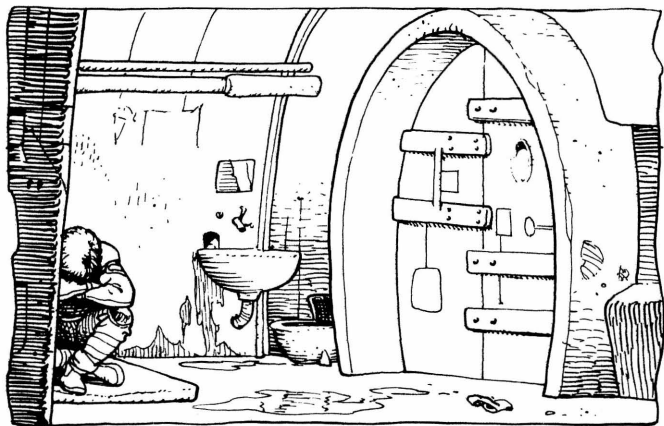
Ritorni ancora piú volte dal vecchio Twer, che non ha bisogno di essere pregato per raccontare un sacco di aneddoti sulla sua vita. Ti dice anche che un suo nipote, un certo Jaim Twer, è stato da poco ammesso nella Corporazione dei Mercanti e ha incominciato a navigare per i Domini Esterni.

Un giorno, in vena di grandi confidenze, ti prende sottobraccio e ti spiega qual è la massima che lo ha sempre guidato e che potrebbe essere scolpita sul portello d'ingresso dell'astronave di qualsiasi mercante.

— Non lasciarti convincere mai da nessun altro ragionamento se non da quello che ai tuoi occhi sembra il migliore, ragazzo. Ricorda sempre questa

massima e pensa al vecchio Hobbard Twer che l'ha costantemente messa in pratica nella sua vita.

Nel complesso però, dopo l'indirizzo iniziale, l'aiuto che il vecchio ti dà è piuttosto modesto e il carico di lavoro che ti aspetta per finire la tua tesi in tempi ragionevoli è molto elevato. Ti trovi a studiare fino a tarda notte e non hai piú tempo per frequentare Pilar de Sagel Moreno, la tua giovane amica della Fondazione.

Solo se hai almeno sei punti di RESISTENZA puoi leggere la nota **27**, altrimenti continua la lettura con la nota **98**.

332

Il tempo passa e nulla viene a turbare la monotonia della tua vita nel campo di lavoro del piú sperduto pianeta di questo sistema solare. Aumenta di cinque anni la tua ETÀ sul *Diario di Bordo*, mentre a poco a poco si affievolisce la tua RESISTENZA (portala subito a zero) e si deteriora la tua SALUTE (sottrai

due punti, leggendo la nota **123** se hai toccato lo zero o valori negativi). In cambio puoi guadagnare un punto di CARISMA per la fermezza d'animo con cui sopporti questa sventura.

Le tue speranze di ricevere aiuto si affievoliscono giorno dopo giorno. Quando senti che le possibilità di evadere sono ridotte al lumicino, un evento incredibile ti scuote: una piccola astronave mercantile della Fondazione è atterrata proprio vicino alla tua prigione. Il mercante, tuo amico di vecchia data, ha dato fondo alle sue stive per corrompere le guardie: in breve, ce l'hai fatta a fuggire e te ne torni libero su Terminus.

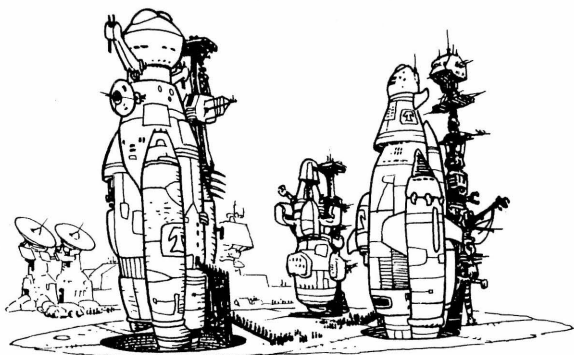
Se possiedi un sistema computerizzato di carico/scarico, prosegui alla nota **118**, in caso contrario recati alla nota **139**.

333

Hai concluso dunque la tua vita di mercante attivo: aumenta di un anno la tua ETÀ sul *Diario di Bordo* e ricopia il DENARO FINALE dell'ultima colonna del *Registro delle missioni* nella riga RISULTATO FINALE.

L'occasione per entrare nella carriera politica si presenta con l'elezione per l'ambita carica di Capo Mercante.

È un avvenimento che capita solo una volta ogni sette anni e casualmente coincide con il tuo ritiro dalla carriera attiva.

Naturalmente sei troppo giovane e troppo poco conosciuto per concorrere, ma se l'idea ti attira puoi provare ad entrare nel gruppo di sostenitori di Eskel Gorov per aiutarlo nella sua campagna elettorale alla nota **127**. Se invece la cosa non ti interessa, vai a leggere la nota **254**.

334

Questa volta lo sbarco su Locris non presenta problemi. Trovi lo spazioporto molto meglio organizzato rispetto alla tua precedente missione e anche il Rappresentante dell'organizzazione per il commercio con la Fondazione ti tratta con grande gentilezza e accetta immediatamente di scaricare la tua mercanzia, pagando subito con vanadio e molibdeno che caricherai fino a colmare le tue stive.

La missione si conclude abbastanza tranquillamente, dopo il tempo canonico di attesa per la garanzia. Hai dovuto trascorrere quasi tutto questo tempo a letto, a causa di una rara malattia contratta su Locris, che ti costringe a diminuire di uno il tuo punteggio di SALUTE sul *Diario di Bordo* (se hai toccato lo zero, leggi la nota **123**).

Il giorno della partenza giunge alla nota **214**.

335

Inutilmente invochi pietà, cercando di protestare il fatto che tu sei un libero cittadino dell'Impero.

— L'Impero è morto, non esiste piú da tempo qui sui Domini Esterni, straniero — ti risponde una voce beffarda.

Fai appena in tempo a raccomandare la tua anima allo Spirito Galattico prima di essere assalito e morire per le ferite riportate. La tua avventura purtroppo è finita in modo veramente cruento. Se ricominci da capo, un eventuale insuccesso difficilmente potrà essere piú doloroso.

336

I giovinastri restano cosí disorientati dal tuo atteggiamento che riesci a cavartela. Racconterai a tutti il felice esito di questa vicenda, che ti permette subito di guadagnare due punti di ABILITÀ sul *Diario di Bordo*.

Riprendi il tuo lavoro di mercante una volta rientrato su Terminus alla nota **174**.

337

— Fu Tomislav Hrad a portare la notizia a Limmar Ponyets, raggiungendolo mentre si trovava in navigazione nello spazio interstellare. Eskel Gorov si trovava su Askone, e in prigione per giunta: questa sí che era una notizia sulla quale rimanere a lungo seduti a pensare sull'unica poltrona comoda che aveva trovato posto nella stretta cabina di pilotaggio della nave mercantile.

Pilar continua: — Era un brutto affare, peggiore di quanto non sembrasse a prima vista. Al giovane che gli aveva portato il messaggio Ponyets aveva accennato una versione molto blanda dell'incidente: in realtà, si trattava di ben altro. Limmar Ponyets era l'unico dei mercanti in servizio attivo che conoscesse

personalmente Eskel Gorov, il quale era tutt'altro che un commerciante di professione: era un agente segreto della Fondazione!

Non riesci a trattenere un mormorio di sorpresa a questa affermazione.

— L'abilità di Ponyets nel circuire il delfino del Gran Maestro di Askone, un nobile di nome Pherl, è oggetto di infinite storie tra i mercanti. Eppure l'unica cosa certa — conclude Pilar dimostrando una conoscenza insospettata del mondo dei mercanti — è che la *Capsula Personale* che Ponyets ricevette da Hrad nella cabina della sua nave portava un messaggio segreto scritto secondo il codice di priorità.

Fissi la ragazza con espressione davvero molto ammirata, mentre una domanda importante si agita dentro di te. Gliela rivolgi alla nota **144**.

338

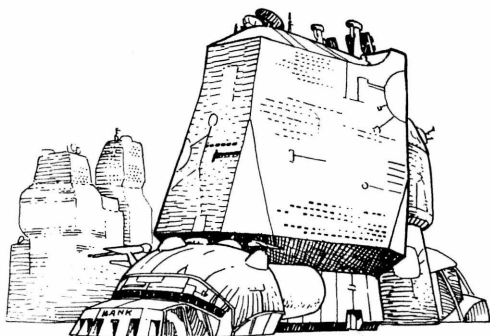
Hai deciso di continuare la tua vita di commercio e missioni intergalattiche. Se hai però piú di sessantacinque anni (controlla la tua ETÀ sul *Diario di Bordo*) questa decisione viene osteggiata dagli altri mercanti della Corporazione: vai a leggere subito la nota **177**. In caso contrario ti rinnovano il Brevetto senza problemi.

Se hai molta esperienza, per aver visitato almeno una volta otto sistemi diversi o piú (confronta la tabella *Pianeti visitati*), puoi leggere la nota **253**, in caso contrario leggi la nota **184**.

339

Se sei propenso ad accettare le condizioni cosí come sono, vai alla nota **140**. Se vuoi ritornare alla Banca Centrale di Terminus, leggi la nota **50**: potrebbe es-

sere utile in questo caso prepararsi uno specchietto a parte con tutti i dati salienti dei prestiti proposti, onde fare una scelta oculata.

Se invece sei completamente frastornato da queste condizioni e clausole bancarie e vuoi semplicemente un prestito veloce e non personalizzato, da ricopiare senza fatica sulla tabella *Prestito bancario*, basta che tu apponga la tua firma in calce alla nota **218**.

340

Il terzo e ultimo quaderno ottico di Pilar non è ancora tutto completato, perché riguarda la storia contemporanea. Montato il sottile disco riflettente nel lettore, le lettere gialle si stagliano sul tuo visore, mentre senti dagli altoparlanti la voce melodiosa di Pilar.

«Il potere spirituale fu certamente sufficiente per rigettare gli attacchi di quello temporale, ma non per contrattaccare. A causa dell'inevitabile crescita delle forze contrarie conosciute come Regionalismo o Nazionalismo, il potere spirituale non fu in grado di prevalere in eterno, come la storia ha sempre dimostrato, addirittura – per quanto ne sappiamo – in

epoca preimperiale. Il dispotismo pseudoreligioso dei Quattro Regni ebbe dunque gli anni contati.

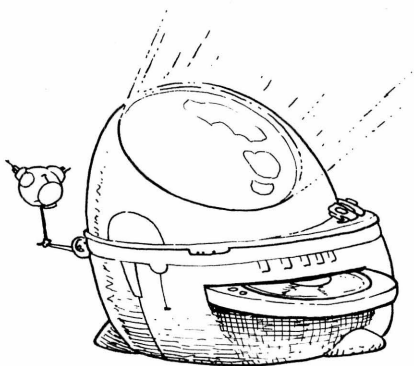
«Secondo le inevitabili previsioni psicostoriche, la Fondazione doveva però acquistare il controllo economico di spazi sempre piú vasti nei Domini Esterni: era necessaria quindi la comparsa di una nuova forza, che puntuale apparve al momento giusto come previsto dal Piano di Hari Seldon.

«Nell'egemonia politica della Fondazione stanno infatti acquistando oggi sempre piú peso i mercanti, che mantengono contatti con i vari pianeti viaggiando per le incalcolabili distanze della Periferia.

«Mesi e anni passano prima che le loro astronavi ritornino su Terminus; navi che spesso non sono che rottami riparati alla meno peggio. L'onestà non è certamente la loro qualità migliore, la loro audacia invece è smisurata. I mercanti si arricchiscono e con la ricchezza cresce anche la loro potenza...»

Il resto sono pagine ancora da scrivere, poiché sei giunto ormai alla cronaca dei tuoi giorni.

Aumenta di due punti la tua INTELLIGENZA sul *Diario di Bordo*, restituisci i quaderni a Pilar, ringraziala per il favore che ti ha fatto e procedi a leggere la nota **17**.

341

Ti sei concesso una breve vacanza da solo, che hai dedicato integralmente alla caccia al nyak, un enorme animale alato tipico del sistema di Anacreon. È stata un'occasione molto utile per trascorrere le tue giornate nei celebri boschi di Samia, e la vita all'aria aperta ha ritemprato il tuo spirito non meno che il tuo fisico: aggiungi per questo due punti di SALUTE sul *Diario di Bordo*.

Di ottimo umore ti rechi alla nota **69**.

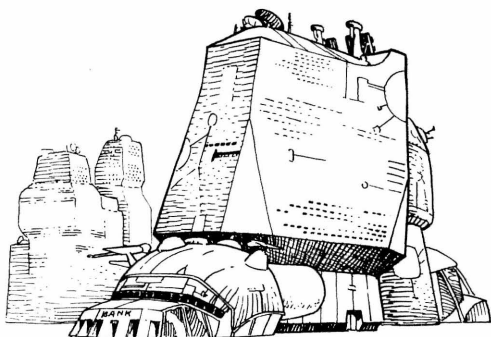
342

Hai fatto rotta sui remoti abissi di Whassalian e naturalmente ti sei armato di molta pazienza. Durante la prima parte del volo, lasciato da poco Terminus, si è affiancata alla tua un'altra nave da carico. Hai scoperto, chiacchierando via ultraonde, che il suo capitano è un vecchio contrabbandiere, che si vanta di esser stato maestro dell'attuale Capo Mercante quando - prima di aver deciso di abbracciare la professione - era ancora un giovane mozzo al primo imbarco su un cargo transgalattico.

Prosegui in sua compagnia per un po', fino a quando la sua nave devia per far rotta su Siwenna.

— In bocca al lupo, ragazzo, avrai da penare per sbarcare sugli abissi di Whassalian! — ti saluta di buon umore il tuo compagno di viaggio, già non lontano dalla sua meta. — Coraggio ci vuole, quando si va a contrabbandare macchinari su un mercato chiuso. Lascialo dire a uno che sa di cosa si tratta.

Prima di lasciarti definitivamente, il vecchio contrabbandiere ti insegna una rotta non segnata sulle carte ufficiali che porta a uno spazioporto dismesso, non lontano dalla città principale del pianeta centra-

le. Ti ispira fiducia e segui il suo consiglio (leggi in questo caso la nota **308**) o preferisci seguire la manovra di avvicinamento programmata dal tuo computer (vai allora alla nota **271**)?

343

Dopo aver affidato il tuo denaro in custodia a una banca (hai calcolato che gli interessi maturati ti pagheranno la tua vacanza e pertanto andrai in pari), parti per Vega su un'astronave da turismo. Il viaggio di andata non presenta problemi, anche se è piuttosto lungo e comporta non meno di due Grandi Balzi nell'iperspazio.

Completamente rilassato e per una volta lontano dai problemi di navigazione stellare con cui sei tanto familiare, decidi di fare una passeggiata lungo l'enorme astronave-passeggeri per vedere se tutto funziona. Ti rechi nella sala delle mappe, a disposizione dei turisti, per studiare la mappa siderale prima dell'ultimo Balzo nell'iperspazio necessario per raggiungere Vega.

Tu sai che agli albori della navigazione interstellare ogni Balzo comportava una serie di calcoli che

potevano durare da un giorno a una settimana e la maggior parte di questi era necessaria soltanto per determinare la posizione dell'astronave. In parole povere ciò significava un'osservazione accurata di almeno tre stelle distanti l'una dall'altra, di cui si conosceva la posizione in rapporto ad un arbitrario triplo zero galattico.

Con la mappa siderale, invece, inventata circa cinquecento anni or sono da un celebre navigatore dell'epoca imperiale, nativo di Trantor, è sufficiente una sola stella e i calcoli sono ridotti alla portata di qualsiasi marinaio.

Mentre accarezzi la superficie luccicante della mappa, la grande nave compie il Balzo nell'iperspazio alla nota **197**.

344

— Si narra che un tempo un Re di un'antichissima regione del pianeta primitivo su cui abitavano gli uomini... — incomincia Pilar, quando tu la interrompi incredulo.

— Non vorrai dire che la specie umana diffusa sui miliardi di mondi abitati della Galassia sia originaria da un unico pianeta, vero?

— Non lo so, non si può dire con certezza, però è una delle ipotesi: non hai mai sentito parlare del cosiddetto *Problema delle origini*?

— No, non faceva parte del mio piano di studi.

— Si vede che ti dedichi a materie mercantili e hai approfondito poco la storia! Io ho superato un esame sull'argomento degli antichi miti e ne ho sentite tante: sembra che ogni studioso voglia dire la sua su quest'argomento. Comunque sia, non interrompermi piú, altrimenti non riuscirò a spiegarti il codice segreto di priorità — conclude Pilar con un sorriso.

— Hai ragione, scusami. Starò zitto.

— Narrano dunque che un Re che possedeva un vasto impero, vasto per quei tempi, naturalmente, non certo per le dimensioni della Galassia di oggi, fosse tanto annoiato della sua esistenza che bandí un concorso per l'invenzione di un gioco veramente bello e immortale.

Pilar si schiarisce la voce e prosegue:

— Tra tanti inventori, vinse proprio quello che creò questo gioco, di cui ormai è andato perduto il nome, ma non le regole, che ti spiegherò tra un momento, né l'aneddoto sulla sua invenzione. Sembra infatti che il Re fosse cosí contento da costringere tutti i cortigiani ad imparare subito a giocarlo. Chiamato l'inventore, gli chiese infine: «Che ricompensa posso offrire al genio che ha inventato un gioco tanto interessante?»

Guardi Pilar con un'espressione interrogativa. Queste antiche leggende preimperiali, di cui non avevi mai sentito parlare, incominciano ad affascinarti. Ascolta come prosegue il racconto alla nota **46**.

345

È giunto il momento di ripartire da Vega per rientrare su Terminus.

Aggiungi un anno alla tua ETÀ sul *Diario di Bordo*, ma al tempo stesso migliora di un punto la tua SALUTE e di due la tua RESISTENZA.

È l'ultima sera che trascorri sul pianeta e ti viene voglia di visitare da solo un quartiere malfamato, dopo aver lasciato Pilar in albergo. È obiettivamente un posto assai pericoloso, dove la polizia del Viceré di Vega non entra piú da molto tempo, perché spesso capitano brutti incontri.

Se hai almeno quindici punti di FORTUNA e ven-

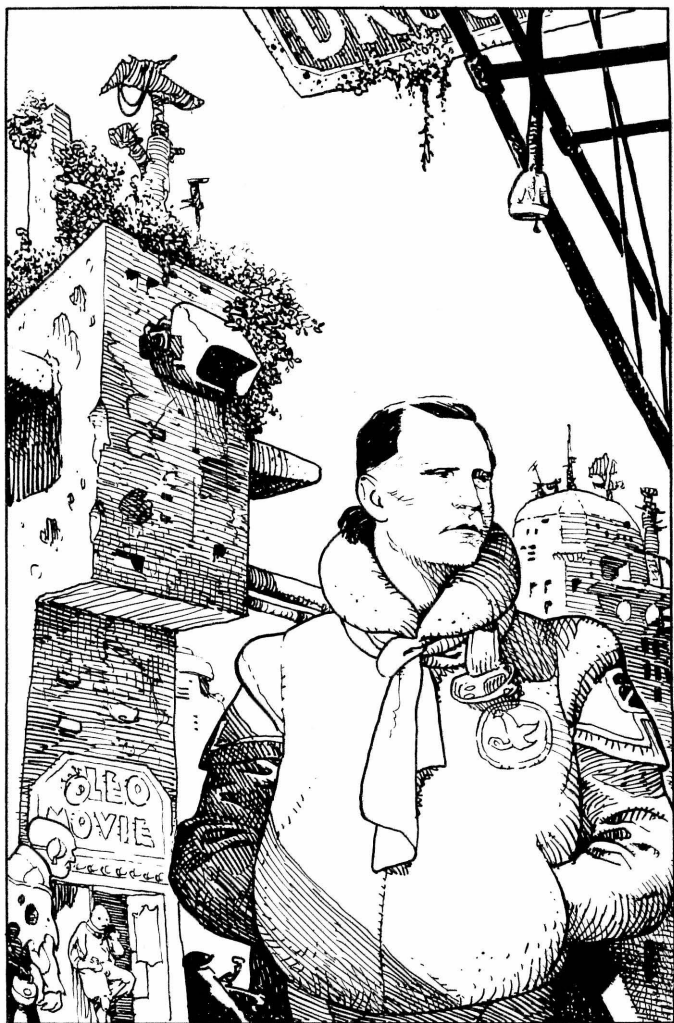
ti di RESISTENZA, però, a te non succede nulla di grave e puoi rientrare senza incidenti sulla Fondazione, riprendendo la tua vita di mercante alla nota **174**. Se una sola delle due condizioni è vera, leggi la nota **284**; in caso contrario devi purtroppo recarti subito alla nota **202**.

346

Il terminale ti comunica oggetti e prezzi che il Magazzino mette oggi a disposizione per rifornire le stive della tua nave:

OGGETTI	STIVA	PREZZO PER METRO CUBO DI MERCE (in crediti)
Pile atomiche e altri ricambi	anteriore	70
Piccoli oggetti di uso personale (spazzolini, accendisigari, cacciaviti atomici, ecc.)	centrale	200
Oggetti industriali (pialle, seghe, trapani atomici, ecc.)	posteriore	-

— Ma non è possibile, i prezzi sono completamente impazziti! — ti viene da esclamare ad alta voce non appena viste le quotazioni.

Naturalmente ci sono scuse a non finire per l'esaurimento delle scorte degli oggetti di uso industriale: è un bel danno per i mercanti che hanno a disposizione le navi piú grandi e saranno costretti a

È obiettivamente un posto assai pericoloso, dove la polizia del Viceré di Vega non entra piú da molto tempo, perché spesso capitano brutti incontri. (345)

compiere un viaggio con la stiva posteriore completamente vuota.

Se questo è il tuo caso, armati di pazienza, non c'è proprio nulla da fare.

Tieni presenti questi dati mentre ti rechi a leggere la nota **5**.

347

Il sintonizzatore galattico, modello brevettato da una grande azienda di telecomunicazioni interstellari, ti permette di captare con una nitidezza incredibile tutte le stazioni di tutte le province del tuo settore della Galassia. A patto di accettare di tanto in tanto qualche piccolo disturbo, è possibile sintonizzarsi anche sulla maggior parte delle emittenti di altri settori del quadrante galattico che dispongono di sufficiente potenza sulle bande riservate a questo tipo di trasmissioni.

Mandando mentalmente un'imprecazione all'astuzia di chi ha inventato il sistema di tariffazione di quel servizio, che trovi oltremodo costoso, ti sei sintonizzato su un'emittente di Glyptal IV che trasmette la *Sinfonia siderale* in mi bemolle maggiore di Jordan Mattheus.

Mentre ascolti rapito, però, un'improvvisa interruzione alla fine del terzo movimento ti fa sobbalzare: un concitato annunciatore segnala gravi tafferugli intorno al palazzo dell'ex Governatore Reale. Sembra che una parte della guardia del corpo sia insorta ed abbia occupato i centri nevralgici del pianeta centrale, tra cui lo spazioporto.

Sei ancora scosso dalla gravissima notizia quando sulla tua plancia di comando si accende il segnale di via libera.

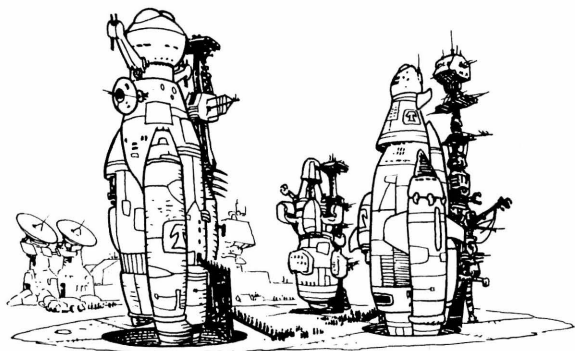
Recati alla nota **107**.

348

Quanto a confusione, in tutta la Galassia non vi è nulla di paragonabile allo spazioporto commerciale della capitale della Fondazione. Enormi macchine ferme alle rispettive rampe di lancio; gigantesche forme di acciaio che si abbassano dolcemente, altre che si sollevano come se improvvisamente avessero perduto tutto il loro peso; un ronzio diffuso, dovuto alla sorgente di nuclei deviati in una direzione definita che costituisce la forza propulsiva per gli spostamenti delle vagonate di merci e prodotti; e, dovunque, la marea di mercanti indaffarati in arrivo o in partenza, spesso carichi di documenti, che seguono con occhi attenti il carico o lo scarico delle loro merci.

In mezzo a questa confusione ti senti sempre un po' stordito, ma riesci a trovare la strada che conosci verso l'hangar numero 6 dove un giovane mercante tuo amico ha fortunatamente il tempo per spiegarti qualcosa.

Di buon passo recati alla nota **125**.

349

Chiudi gli occhi e ti rilassi ascoltando musica siderale in attesa della trasmissione del *Bollettino dei Mercanti*. Nella tua piccola astronave sei solo e guardi dall'oblò la concitata animazione dello spazioporto commerciale di Terminus.

Finalmente ecco il *Bollettino*. Non ci sono novità di rilievo, se non che su Orsha II sembra che la situazione politica sia molto tesa, sul punto di scoppiare.

Scendendo dall'astronave pensi che probabilmente è un momento buono per cogliere due piccioni con una fava, come il Capo Mercante ti ha spiegato una volta, strizzandoti l'occhio in segno di intesa.

Con un cenno di saluto verso un collega appena rientrato da Siwenna, acceleri il passo ed entri nel grande *Duty Free* dello spazioporto. Quando viene il tuo turno ti rivolgi con aria da turista distratto ad un commesso molto professionale per acquistare del materiale che potrà essere utile nel corso della tua prossima missione. Si tratta di due spaziocamere con obiettivi diversi, una macchina per riprese a grande campo con due ingranditori telescopici e un buon quantitativo di pellicole all'infrarosso.

Annota la destinazione che hai scelto alla nota **8** prima di andare al Magazzino per il carico delle stive della nave.

350

Jorane Sutt, assistente del Sindaco, giunge le mani, facendo aderire i polpastrelli dalle unghie ben curate, e ti dice: — A volte non so proprio cosa pensare. Forse, detto in tutta confidenza, potrebbe essere un'altra delle Crisi di Hari Seldon.

Gli siedi di fronte frugando nelle tasche della tua giacca smyrniana. — Non ne sono tanto convinto, Sutt. Generalmente voi politici immaginate una Crisi Seldon ogni volta che ci sono le elezioni.

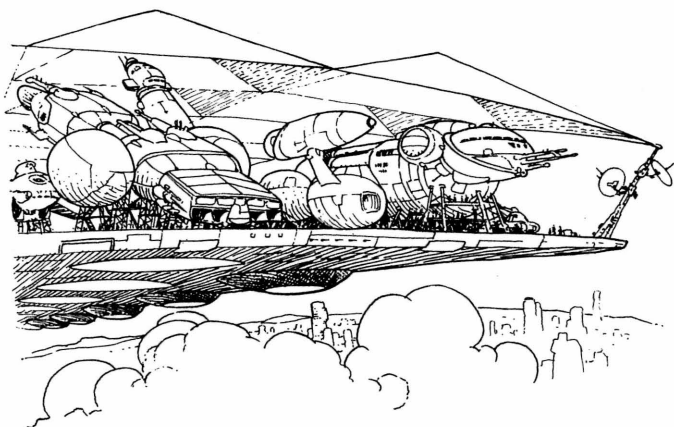
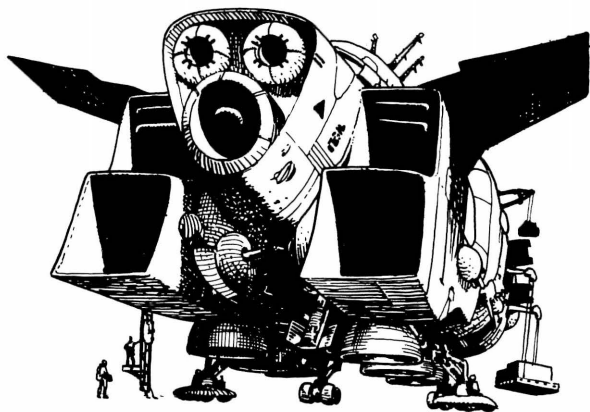
Sutt sorride. — Io non partecipo alla campagna elettorale, Mallow. Qui abbiamo di fronte armi atomiche, e non sappiamo da dove vengano.

Hober Mallow di Smyrno: questo è il nome che hai assunto al momento del tuo insediamento sulla poltrona di Capo Mercante. Ti sei lasciato convincere ancora una volta da Pilar, che diceva che questo nome era destinato ad avere un grande futuro nella storia della Fondazione.

— Continuate. Se avete qualcosa da dire, ditelo.

— Non commetti mai l'errore di mostrarti troppo gentile con un uomo della Fondazione. Sei uno straniero, ma non per questo ti senti meno libero.

Qualche volta ci si dimentica che Hober Mallow iniziò la carriera come semplice commerciante. Nessuno dimentica però che finí la sua vita come primo Principe dei Mercanti...

Complimenti! Hai raggiunto l'unica conclusione di questo libro coerente in tutto e per tutto con i principi della psicostoria: puoi procedere all'autovalutazione del tuo risultato che è riportata nella tabella seguente.

Soluzione

La soluzione dell'avventura con l'indicazione del percorso da seguire è contenuta qui dentro.

In nome dello Spirito Galattico, non aprire queste pagine finché non avrai trovato la TUA soluzione, altrimenti...

Soluzione a livello di gioco piú semplice

Una prima soluzione fa uso del sistema computerizzato di carico/scarico e permette quindi di evitare un certo numero di difficoltà e di conti.

Scelto come pianeta di nascita Smyrno, con un'educazione religiosa e 0 Punti Seldon all'inizio, a 16 anni ripartisci i 32 punti a disposizione tra le doti, evitando di disperderli troppo, nel modo seguente:

ABILITÀ 3
ASTUZIA 6
FORTUNA 3
INTELLIGENZA 2
SALUTE 14
SPREGIUDICATEZZA 4.

Ti documenti innanzitutto sulla storia precedente grazie ai quaderni di Pilar (1, 97, 270, 63, 292, 151, 230, 340) e riesci cosí a superare l'esame di Psicostoria II (17, 136, 222, 106). Svolgi poi la tesi sulle necessità religiose dei mercanti raggiungendo il sospirato Brevetto (300, 233, 111, 316, 283, 167). Inviti Pilar a una breve vacanza su una delle lune di Anacreon (102, 259, 28, 135, 295, 117, 70, 337, 144, 15, 180) dove la ragazza ti illustra il meccanismo del fondamentale *codice segreto di priorità della Fondazione* (51, 237, 344, 46, 239, 87, 159, 257), che ti permette di decodificare un primo messaggio: "La felicità non consiste nell'ottenere ciò che si desidera, ma nel desiderare solo e soltanto ciò che si può ottenere." Nel successivo viaggio di ritorno verso Terminus vieni a conoscere un mercante di nome Eskel Gorov (19, 69).

A questo punto ti rechi a trovare Pilar (200, 30, 268) e il vecchio Twer (280, 147, 78, 314, 72), quindi vai in banca (50, 99, 318, 115, 328, 244, 91, 297, 156, 339, 140, 305). Il prestito che hai contratto con la Banca della Periferia e dei Domini Esterni ti fornisce 15.000 crediti. Hai

scelto di restituirne 20.000 all'inizio della quarta missione.

Ti rechi allora allo spazioporto, dove acquisti la *Synnax II*, attrezzata con il sistema di carico/scarico computerizzato (348, 125, 81, 272, 227, 93, 285, 326): ti restano 3000 crediti per intraprendere il tuo mestiere di mercante (100, 174, 301, 174, 256, 174, 45, 8, 107).

Il *Registro delle missioni* è compilato come segue (con RIP sono indicate le note 172, 96, 269, 299, 338, 184, 174 che sono lette ripetutamente):

REGISTRO

N. MISSIONE	DESTINAZIONE	ETÀ PARTENZA	DENARO INIZIALE	DENARO FINALE	NOTE LETTE
1	Anacreon	21	3000	3900	275, 206, RIP, 62, 8, 107
2	Daribow	22	3900	5070	146, 71, 158, 9, 101, RIP, 349, 8, 107
3	Anacreon	23	5070	6591	275, 206, RIP, 223, 8, 107
4	Daribow	24	6591	8568	146, 36, 166, 101, RIP, 129, 8, 107
5	Anacreon	25	8568	11138	275, 206, RIP, 45, 8, 107
6	Daribow	26	11138	14479	146, 36, 166, 101, RIP, 62, 8, 107
7	Korell	27	14479	18822	228, 190, 278, 210, RIP, 349, 8, 107
8	Glyptal IV	29	18822	21868	220, 191, 246, 182, 213, 126, 60, 4, RIP, 223, 8, 107
9	Orsha II	31	21868	28428	12, 149, 85, 103, 126, 60, 4, RIP, 129, 8, 107
10	Siwenna	33	28428	36956	124, 26, 61, 154, RIP, 45, 8, 107
11	Lucreza	35	36956	48042	310, 212, 281, RIP, 62, 8, 107
12	Smyrno	37	48042	62454	83, 34, 215, 162, 194, 172, 96, 269

A questo punto acquisti una nuova nave (299, 338, 253, 319, 262): ti rechi perciò ai cantieri Dornick dove ordini la *Sennacherib* equipaggiata con tubi L, tre centimetri di schermi protettivi supplementari e - naturalmente - il sistema di carico/scarico computerizzato (198, 121, 11, 108, 260).

La nuova nave ti costa 57.000 crediti, sicché ti restano alla partenza della prossima missione 5454 crediti. Riprendi il tuo lavoro (174, 349, 8, 107) con l'itinerario che segue:

REGISTRO					
N. MISSIONE	*DESTINAZIONE*	*ETÀ PARTENZA*	*DENARO INIZIALE*	*DENARO FINALE*	*NOTE LETTE*
13	Stelle Rosse	39	5454	7090	37, 134, 25, 163, 10, RIP, 223, 8, 107
14	Locris	41	7090	9217	236, 179, 23, 193, 214, 324, 266, RIP, 129, 8, 107
15	Askone	44	9217	8295	205, 276, 232, 187, 332, 118, 299, 338, 184, 174, 45, 8, 107
16	Whassalian	52	8295	7465	342, 271, 232, 187, 332, 118, 299, 338, 184, 174, 62, 8, 107
17	Konom	61	7465	10094	161, 119, 152, 38, 133, 59, 172, 96, 269, 299

Decidi di ritirarti dal lavoro attivo e guadagni il titolo di *consigliere esterno* con il quale inizi la tua carriera politica (186, 94, 333).

La tua conoscenza di Eskel Gorov ti porta al suo fianco in campagna elettorale fino a un evento del tutto imprevisto che ti proietta verso la carica di Capo Mercante (127, 229, 298, 188, 245, 203, 255, 291, 243, 116, 73, 141, 3, 130, 231, 2, 286, 43).

C'è però un ultimo scoglio da superare: è un

messaggio protetto con il *codice di priorità* alla nota 313: la sua interpretazione ("C'è un piano per non farti vincere le elezioni perché tu sei straniero; se lo conosci lo potrai parare alla nota settantasei") ti permette di raggiungere il sospirato traguardo di questa avventura (76, 131, 350).

Soluzione a livello di gioco piú complesso

La seconda soluzione si differenzia dalla precedente in quanto non fa uso del sistema computerizzato di carico/scarico e si rivolge pertanto a lettori piú esperti.

La scelta iniziale delle doti e la compilazione del *Diario di Bordo* sono le medesime, cosí come è uguale il prestito richiesto alla banca. La prima differenza sta nella nave: acquisti la *Flying Dolphin* senza nessuna personalizzazione e ti restano perciò 5000 crediti per incominciare la tua attività di mercante.

La sequenza delle 17 missioni è la stessa, ma in questo caso devi compilare con cura tutte le colonne del *Registro delle missioni*. Dopo il viaggio su Smyrno, cambi nave acquistando la *Sennacherib* equipaggiata con tubi L, tre centimetri di schermi protettivi supplementari e stive da 100-50-150 metri cubi, senza sistema di carico/scarico computerizzato. La nuova nave ti costa 47.000 crediti, sicché ti restano alla partenza della prossima missione 4.545 crediti. Il risultato finale ottenuto assomma a 20.105 crediti e la conclusione è analoga a quella della soluzione precedente. Nel seguito è riportata la copia completa del *Registro delle missioni*.

REGISTRO DELLE MISSIONI

N. MISSIONE	DESTINAZIONE	ETÀ PARTENZA	DENARO INIZIALE	RIMB. BANCA	ACQUISTI			DENARO CORRENTE	VENDITE	DENARO FINALE
					Stiva ant.	Stiva centr.	Stiva post.			
1	Anacreon	21	5000		2000		3000		10000	9700
2	Daribow	22	9700		6000		3700		14550	14400
3	Anacreon	23	14400			1840	12500		28680	28440
4	Daribow	24	28440	20000	7000				10500	11790
5	Anacreon	25	11790		40	1740	10000		23560	23270
6	Daribow	26	23270		8000				12000	27120
7	Korell	27	27120				100		25	26895
8	Glyptal IV	29	26895			10000			15000	29895
9	Orsha II	31	29895			100			50	29845
10	Siwenna	33	29845			4000	12500		24750	38095
11	Lucreza	35	38095		100				50	37895
12	Smyrno	37	37895		6000				12000	51545
13	Stelle Rosse	39	4545		140				140	4245
14	Locris	41	4245			100			50	3895
15	Askone	44	3895		140				0	4605
16	Whassalian	52	4605				100		0	5205
17	Konom	61	5205				5160		20640	20985

RISULTATO FINALE 20985

1 ***L'ESODO SU TERMINUS***
(vale 2 Punti Seldon)

2 ***LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI***
(vale 3 Punti Seldon)

3 ***L'ASCESA DEI MERCANTI***
(vale 3 Punti Seldon)

4 ***LA REPUBBLICA DI KORELL***
(vale 2 Punti Seldon)

5 ***IL LEONE DELLA XX FLOTTA***
(vale 2 Punti Seldon)

6* ***LA SUCCESSIONE DI CLEON***
(vale 3 Punti Seldon)

7* ***LA MINACCIA DEL MUTANTE***
(vale 2 Punti Seldon)

8* ***LA SECONDA FONDAZIONE***
(vale 3 Punti Seldon)

* Disponibili da novembre '92

88-04-36096-8
92
2

TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE FINALE

Se hai completato con successo la tua avventura alla nota numero **350** e vuoi valutare la bontà della strada che hai scelto per arrivare al traguardo, osserva il RISULTATO FINALE che appare in fondo al *Registro delle missioni.*

La valutazione della tua abilità nel districarti in questa vicenda è espressa nella tabella seguente, che riporta anche il numero di Punti Seldon che hai guadagnato con la soluzione di questa terza avventura e che ti saranno utili nella lettura dei successivi *Galactic Foundation Games.*

Punteggio finale (crediti)	*Risultato*	*Punti Seldon*
piú di 20.000	Ti chiami per caso Isaac Asimov?	3
tra 15.000 e 20.000	La psicostoria per te non ha segreti	3
tra 10.000 e 15.000	Hai ottima preparazione e buon fiuto	2
tra 5000 e 10.000	Te la sei cavata abbastanza bene	2
tra 1000 e 5000	Leggi di piú: sull'Impero Galattico sono stati scritti altri *Galactic Foundation Games*	1
meno di 1000	Meno male che sei arrivato in fondo!	1

Saprai visitare i piú remoti angoli della Galassia, commerciare vantaggiosamente con popoli barbari e a volte ostili, diffondendo al tempo stesso la cultura della Fondazione?

Una buona dose di fiuto e una matita sono tutto ciò che ti serve per vivere un'avventura appassionante in cui il protagonista sei tu.

È un'avventura che vale tre Punti Seldon.

Lire 10.000
ISBN 88-04-36096-8
9 788804 360964